

DARIUS ODYSSEY

公式設定資料集  Ver.

TAITO



ダライアスオデッセイ 公式設定資料集

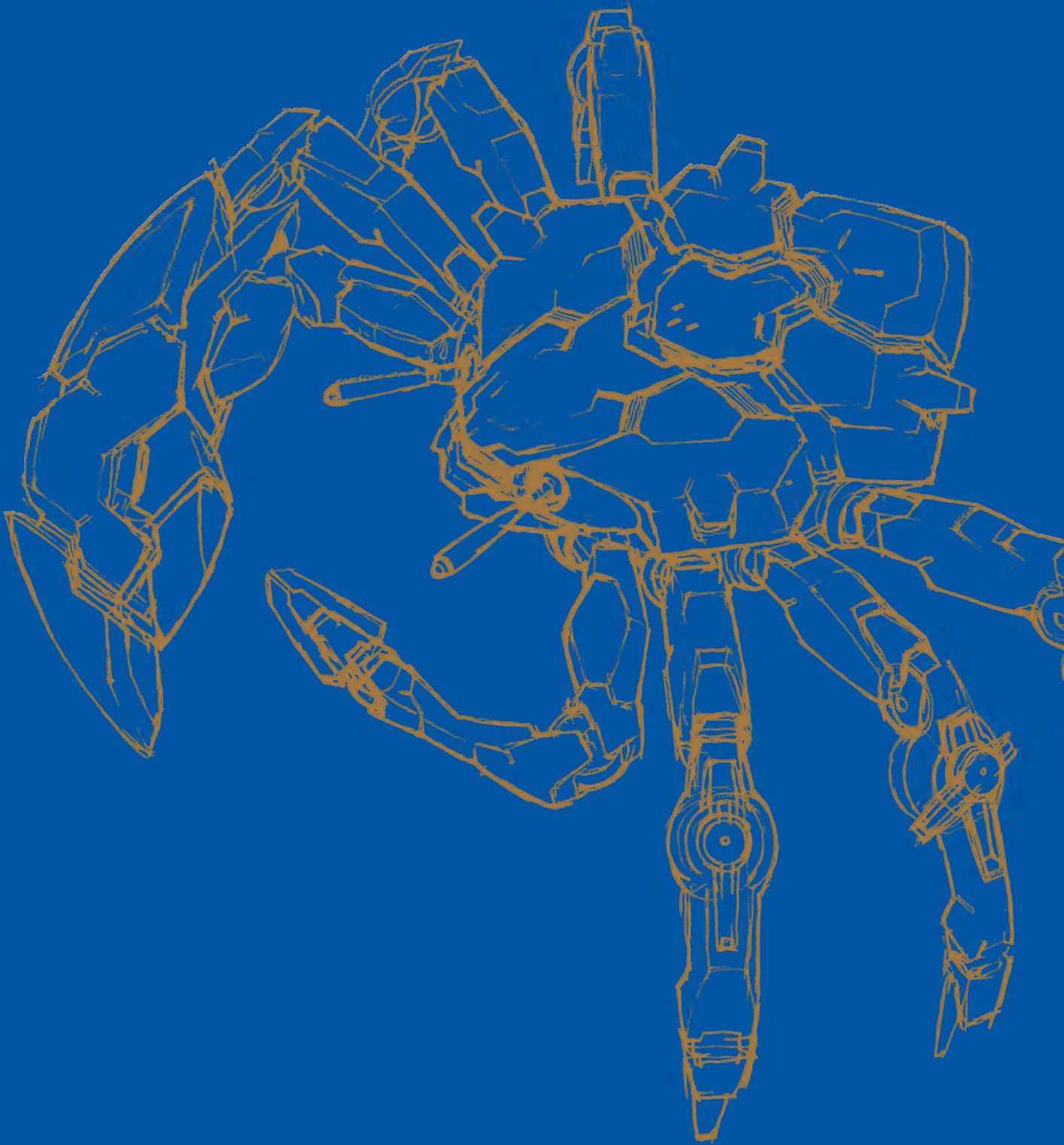
 Ver.

DARIUS ODYSSEY

公式設定資料集  Ver.

G DARIUS  
DARIUS  
DARIUS GAIDEN  
DARIUS II  
DARIUSBURST  
DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE  
DARIUSBURST CHRONICLE SAVIOURS

 Ver.



# DARIUS ODYSSEY

公式設定資料集





DARIUS HISTORY

戦いの中、語り継がれていく銀色の鷹の伝説。  
いまこそ語ろう。星々の隆盛と没落の歴史を……。

アムネリア  
歴史

ダライアス  
歴史

人類文明の曙

戦いに明け暮れるアムネリアの人類。 エネルギー機  
関として鉱物「カジュ」と溶液「ノア」の混合によって得  
られる「自然由来資源」を使用。

001年  
王アムネリア一世、伝説の鳥シルバーホークに導かれ  
大戦を終結。

547年  
ブレザ王、究極エネルギーを発明。これを切っ掛けに  
宇宙開発が活発になる。同時に宇宙での利権を争う大  
規模戦争が勃発。

548年  
A.N.(ALL NOTHING)が戦いの中で発明される。

609年  
戦争終結、アムネリア25世誕生。

623年  
アムネリア25世の敵到来の予言。  
王立宇宙軍の発足。

626年  
シーマ襲来。惑星ダライアスの発見。ベルサーがシー  
マの技術入手。▶ EPISODE 1

新天地の時代

2402年／001年  
アムネリアとの文明的、地理的分離が長くなり、その  
存在は伝説化してくる。ダライアスは独立した存在と  
してダライアス歴元年を宣言。

201年  
惑星ダライアスにベルサー襲来。ベルサーを撃退。し  
かし、ダライアスは死の星に。多く的人类は惑星オル  
ガや惑星ヴァディスに移住。▶ EPISODE 2

繁栄の時代

1642年  
惑星ヴァディスに移住した人類の一部が、故郷である  
惑星ダライアスへの帰還開始。▶ EPISODE 3

1813年  
ダライアスから太陽系に移住した人類の子孫が、ベル  
サーに襲われる。▶ EPISODE 4

1904年  
ヴァディスから移住した人々によって復興したダライ  
アスにベルサーの襲撃。▶ EPISODE 5

1910年  
人類のベルサー軍への一大反攻作戦。▶ EPISODE 6

CONTENTS

▶ EPISODE 1 - G DARIUS - 3  
エクリプスアイ／トライボッドサードイン 4  
クイーンフォスル 5  
デュアルホーン／ディメンジョンダイバー 6  
アブソリュートディフェンダー／ファイヤーフォスル 7  
デスウィング／エイトフィートアンブレラ 8  
エターナルトライアングル／ライトニングコロナタス 9  
ヘビーアームズシェル／ジ・エンブリオン 10  
アコードイオンハザード／ジーティー(グレートシング) 11  
ダライアス戦史 EPISODE 1 ～Gダライアス編～ 12

▶ EPISODE 2 - DARIUS - 13  
キングフォスル／エレクトリックファン 14  
デュアルシェアーズ／ファッティグラトン 15  
キーンベリオネット／アイアンハンマー 16  
ストロングシェル／オクトパス 17  
グリーンコロナタス／グレートシング 18  
カトルフィッシュ 19  
バーストアウト／ビッグラジャーヌ 20  
ガードサベージ／ハードマウス 21  
タフスプリング／ミスティックパワー 22  
ファイアースター／バディプレイヤー 23  
ダライアス戦史 EPISODE 2 ～ダライアス編～ 24

▶ EPISODE 3 - DARIUS GAIDEN - 25  
ゴールデンオーガ／アンシェントドーザー 26  
キングフォスル／フォールディングファン 27  
エレクトリックファン／ブリックリアングラー 28  
ネオンライトイリュージョン／ファッティグラトン 29  
ダブルディーラー／タイタニックラン 30  
クラスティハンマー 31  
デッドリックスセメント／グレートシング 32  
リクスストレージ／パーミオンコロナタス 33  
ヒステリックエンブレス／オーディアストライデント 34  
キュリアスシャンデリア／ストームコーサー 35  
ダライアス戦史 EPISODE 3 ～ダライアス外伝編～ 36

▶ EPISODE 4 - DARIUS II - 37  
ハイバーステイング／アロイランタン 38  
スチールスピン／キラージア 39  
ドリオサム／レッドクラブ 40  
ヤマト(マイホームダディ)／リーダイ 41  
グランドオクトパス／パイオストロング 42  
リトルストライプ／マザーホーク 43  
ダライアス戦史 EPISODE 4 ～ダライアスII編～ 44

▶ EPISODE 5 - DARIUSBURST - 45  
アイアンフォスル 46  
マッドホイール 47  
ライトニングフランベルジュ 48  
ミラージュキャッスル 49  
ハングリーグラトンス 50  
サウザンドナイブズ 51  
ダークヘリオス 52  
グレートシング 53  
ダライアス戦史 EPISODE 5 ～ダライアスバースト編～ 54  
シルバーホークバースト設定 56  
キャラクター設定 58

▶ EPISODE 6 - DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE - 59  
キングフォスル／ナイトフォスル 60  
ハードホイール／ソーンホイール 61  
ライトニングクロウ／ライトニングブリズン 62  
ファントムキャッスル／デュアルスピン 63  
ヘビーグラトンス／ブルートグラトンス 64  
サウザンドバレッツ／サウザンドエッジ 65  
ダークフレイム／ダークフレア 66  
ジーティーブイ／ジーティービー 67  
ハイバージョー／ヘビージョー 68  
ディザスタージョー／トライデントジョー／アサルトジョー 69  
ブライトリーステア／インセインステア／グラッシーステア 70  
エンシェントバラージ／スラッシュシェル 71  
マッシュウィップ／ブレイズウィップ／ドレッドフルウィップ 72  
パイオレントルーラー／ゴールデンルーラー／サベージルーラー 73  
ダライアス戦史 EPISODE 6 ～ダライアスバーストAC編～ 74  
フォーミュラシルバーホーク設定 75  
アサルトシルバーホーク設定 76  
戦場記録ファイル 77  
ダライアスバースト セカンドプロローグ 80

▶ EPISODE 7 -DARIUSBURST CHRONICLE SAVIOURS- 81  
フォースクロウ 82  
ソリッドクロウ／ツインクロウ 83  
アジュールナイトメア／クリムゾンナイトメア 84  
ギガンティックバイト 85  
シルバーホーク"ムラクモ" 86

▶ VISUAL GALLERY 87

▶ ARCHIVES 105  
Gダライアス 106  
ダライアス 112  
ダライアス外伝 116  
ダライアスII 124  
ダライアスバースト 126  
ダライアスバースト アナザークロニクル 130  
ダライアスバースト AC クロニクルモード全星系マップ 135

▶ SOUND 163  
ZUNTATA サウンドインタビュー 164  
「ダライアス」シリーズディスコグラフィー 168

▶ WARNING! ダライアスさん 170  
(※コミックは175からです)

DARIUS ODYSSEY



EPISODE 1

— Gダライアス —



CODE:NAME

## ECLIPSE EYE

MOTIF  
フシギウオ

惑星アムネリアに侵攻したシーマ軍の先鋒。頸部の拡散粒子砲と、腹部から出ている各種武器を使用し攻撃を行なう。戦闘力は高くないが、巨大カメラによる情報分析能力に長ける。

SPEC

»NAME

エクリプスアイ  
【和名：捕蝕する眼】

»TYPE

早期警戒戦闘艦種

»SIZE

154.5feet

»ZONE

α (GREEN GLOBE)

»WEAPON

3連ミサイル砲、等



CODE:NAME

## TRIPOD SARDINE

MOTIF  
サンキャクイワシ

三つの脚部により、重力圏下の地表を自在に移動できる機動戦艦種。前面部に備えられた榴弾砲と、有線制御により角度を問わずに攻撃できるオールレンジ砲台を搭載している。

SPEC

»NAME

トライポッドサーディン  
【和名：三つ脚】

»TYPE

陸戦用機動戦艦種

»SIZE

162.4feet

»ZONE

β (GIANT PLANT)

»WEAPON

オールレンジ砲台、等



CODE:NAME

## QUEEN FOSSIL

MOTIF  
シーラカンス

シーマが誇る最大クラスの戦闘母艦種。体内に数多くの機動兵器を搭載するほか、全身に多数の対空砲を配備。絶大なる火力を持って、敵対勢力を圧殺する力を有している。



SPEC

»NAME

クイーンフォスル  
【和名：化石女王】

»TYPE

超々級大型戦闘母艦種

»SIZE

872.8feet

»ZONE

γ (GIGANTIC SHIP)

»WEAPON

高濃度粒子圧縮砲(頸部)、等



CODE:NAME

## DUAL HORN

MOTIF  
ニシキエビ

全身を固い殻で覆い強固な防御力を持ちながらも、巨大艦種とは思えぬ俊敏な機動性を誇る。全身に備えられたレーザー砲の攻撃に加え、突進による打突攻撃も得意とする。

SPEC

»NAME

デュアルホーン  
【和名：対なる角】

»TYPE

攻殻型局地制圧艦種

»SIZE

173.1feet

»ZONE

δ (GRANULATED STAR)

»WEAPON

追尾型レーザー砲(腹部)、等



CODE:NAME

## ABSOLUTE DEFENDER

MOTIF  
マツカサウオ

高出力エネルギーフィールドを有しており、大口径レーザーの直撃すら弾き返す守備力を持つ。なお、下顎のエネルギージェネレーターを破壊されると、フィールドが消える。

SPEC

»NAME

アブソリュートディフェンダー  
【和名：絶対守護者】

»TYPE

特殊光学膜装備艦種

»SIZE

187.2feet

»ZONE

ζ (GRAVITY ZERO)

»WEAPON

広域散弾砲(顎部)、等



CODE:NAME

## DIMENSION DIVER

MOTIF  
ギンザメ

短時間での連続跳躍を可能とする亜空間航行ユニットを搭載した攻撃艦種。亜空間への潜行をくり返し、予想だにしない角度からの変則的な攻撃を行なえる。

SPEC

»NAME

ディメンジョンダイバー  
【和名：次元の潜行者】

»TYPE

次元跳躍型攻撃艦種

»SIZE

214.2feet

»ZONE

ε (GALAXY ISLANDS)

»WEAPON

広域散弾砲(顎部)、等



CODE:NAME

## FIRE FOSSIL

MOTIF  
シーラカンス

クイーンフォスルと同型艦種だが、武装が格段に強化され、さらに火力が増している。全身に巨大火炎放射砲が搭載され、大気圏内の戦闘では絶大な攻撃力を誇る。

SPEC

»NAME

ファイヤーフォスル  
【和名：燃え立つ化石】

»TYPE

超々級大型戦闘母艦種

»SIZE

874.8feet

»ZONE

η (GLOWING CAVE)

»WEAPON

巨大火炎放射砲、等





CODE:NAME

## DEATH WINGS

巨大なエイを象った局地制圧艦種。全身に重火器が内蔵されており、敵対者を瞬時に地獄へと送る“死の翼”。尾部に搭載された4門の空対空レーザーは絶大な攻撃力を持つ。

SPEC

»NAME

デスウィング  
【和名：死の翼】

»TYPE

広翼型局地制圧艦種

»SIZE

216.1feet

»ZONE

θ (GALLERY)

»WEAPON

空対空レーザー砲(尾部)、等

MOTIF  
オニトマキエイ

CODE:NAME

## ETERNAL TRIANGLE

群体を三つに分離させ、それぞれが攻撃ユニットとして機能する特殊な構造を持つ。三つのユニットは電磁アンカーによって連動し、連携攻撃や分離合体などを行なえる。

SPEC

»NAME

エターナルトライアングル  
【和名：永劫鼎立】

»TYPE

合体分離攻撃艦種

»SIZE

220.1feet

»ZONE

κ (GARDEN OF SKY)

»WEAPON

追尾レーザー砲(腹部)、等

MOTIF  
ミツクリザメ

CODE:NAME

## EIGHT FEET UMBRELLA

全身が弾力のある特殊合金で作られており、船体を膨張、縮小させながら攻撃を行なえる戦闘艦種。脚にあたる部分には高出力のレーザーが仕込まれており、全方位に攻撃可能。

SPEC

»NAME

エイトフィートアンブレラ  
【和名：8本骨の傘】

»TYPE

拠点防衛用戦闘艦種

»SIZE

208.8feet

»ZONE

ι (GLACIER)

»WEAPON

追尾レーザー砲(脚部)、等

MOTIF  
メンタコ

CODE:NAME

## LIGHTNING CORONATUS

衛星カムズンの軌道上で待ち受ける、桁外れの殲滅力を持つ攻撃艦種。亜空間から供給される高電圧エネルギーを体内にチャージし、広範囲に向けて熱線攻撃を放つ。

SPEC

»NAME

ライトニングコロナタス  
【和名：閃光の冠】

»TYPE

強襲型攻撃艦種

»SIZE

198.9feet

»ZONE

λ (GRAND CLIFF)

»WEAPON

高電圧熱線砲、等

MOTIF  
ウィーディーシードラゴン



CODE:NAME

# HEAVY ARMS SHELL

MOTIF  
オサガメ

甲殻状の外部装甲の中に、多数の火器が搭載された防衛艦種。シーマ艦隊の最終防衛線を守る戦艦にふさわしく、強固な防御力と並外れた攻撃力を付与されている。

SPEC

»NAME

ヘビーアームズシェル  
【和名：重火器攻殻】

»TYPE

重装甲拠点防衛艦種

»SIZE

238.4feet

»ZONE

μ (GREAT FORTRESS I)

»WEAPON

自動追尾レーザー砲、等



CODE:NAME

# ACCORDION HAZARD

MOTIF  
アノマロカリス

“奇妙なエビ”の意を持つアノマロカリスをモチーフとして生みだされた攻撃艦種。全身に重火器が搭載されており、高い殲滅力を持つ。船体を丸めて突進攻撃を行なえる。

SPEC

»NAME

アコーディオンハザード  
【和名：手風琴の災い】

»TYPE

強襲型攻撃艦種

»SIZE

213.7feet

»ZONE

ξ (GREAT FORTRESS II)

»WEAPON

高圧縮拡散粒子砲(腹部)、等



CODE:NAME

# THE EMBRYON

MOTIF  
クリオネ

戦闘用のシーマを生み出す個体ユニット。自身が戦闘に参加することも可能。文明破壊ミッションのために生み出され、完全なる破壊を遂げるまで機動生命体を生成し続ける。

SPEC

»NAME

ジ・エンブリオン  
【和名：命の胚】

»TYPE

自律進化型  
機動生命体生成ユニット

»SIZE

No Data

»ZONE

ν (GENESIS)

»WEAPON

機動生命体生成能力、等



CODE:NAME

# G.T.

MOTIF  
マッコウクジラ

シーマの戦闘統制における中核ともいえる存在。巨大な体には無数の砲塔が備えつけられ、敵対機に未曾有の砲弾を降らす。シーマ最強の名にふさわしい戦艦種である。

SPEC

»NAME

ジーティー(グレートシング)  
【和名：偉大なるもの】

»TYPE

大型戦闘指令艦種

»SIZE

267.4feet

»ZONE

ο (GRAVE OF CULTURE)

»WEAPON

ドリル弾、等





chronological table

アムネリア歴 惑星アムネリア	626年	G DARIUS
ダライアス歴 惑星ヴァデナス	1642年	DARIUS GAIDEN
ダライアス歴 惑星オルカ	1813年	DARIUS F
ダライアス歴 惑星ダライアス	1904年	DARIUSBURST
ダライアス歴 惑星ネラ	1910年	

アムネリア歴626年——人類は絶望と出会う。  
「シーマ」、それは死を司るもの。抗ずるは、神に選ばれし銀色の鷹。

宇宙に一つの惑星があった。その星に生まれた生命は、時を経て文明を発展させ、戦いに明け暮れる日々を送っていた。だが、一人の男によって平和が訪れる。彼の名は「アムネリア」。人々は彼の名を星の名にして称え、命を紡いでいく。そして、時は流れる。

アムネリア暦547年、時の王ブレザはあるものを偶然に発見する。代々アムネリアの血筋には不思議な力があり、彼もまた例外ではなかった。王でありこの星一番の科学者であった彼は、究極ともいえるエネルギーを作り出す方法を発見する。彼のみが知覚する“異次元”より反物質を汲み上げ、エネルギーへと転用する。ブレザには反物質をくみ出せる次元座標を的確に捉える能力があり、巨大粒子加速器によって生成したマイクロブラックホールを経由して、無限とも言えるエネルギーを取り出すことに成功したのである。

再び人々の生活が潤い始めたころ、王は宇宙開発の発表を行なった。

「——この星も我々の生活の場として窮屈とを感じる時代が来るだろう。その日のために私は新たな大地を皆に与えることを約束する」

かくして、アムネリアの衛星「ブレザ」に人類が住むようになり、50年の歳月が経とうとしていた。しかし、平和を極めたこの時代——人々は600年前の過ちをくり返すが如く、二つの惑星での争いが始まった。そして6年後、アムネリアのもう一つの衛星「マーサ」の取得をめぐり、アムネリアとブレザとの戦いは熾烈を極めていく。その過程で、研究者たちはついに悪魔の力を作り上げる。その力の名は「All Nothing」。A.N.と呼ばれる、すべてを無にする兵器であった。A.N.を使った戦いにより、ブレザ星は塵となり、宇宙から消えた。自ずからの過ちに気づいた人々は兵器を捨て再び平和への道を歩み始めた。このとき、アムネリア暦609年。正統アムネリア王の血を引く新しい生命が誕生した年でもあった。

そして14年後。大戦は完全に終結し、王家最後の血統となった少年は、アムネリアの王となった。この幼き王も不思議な力を持っており、復興を目指す人々の道標として活躍し、多くの人望を集めていた。ブレア王が時空認識により反物質を発見する能力を有していたのに対し、若きアムネリア王は時間軸の認識力に優れ、時間軸の先にある未来像を視ることができたのだ。だが、新王誕生の式典の場でアムネリア25世が放った言葉は、人々を祝福する言葉ではなかった。

「備えよ！ “奴ら”がやって来る！」

人々は予言を受けて、アムネリア宇宙王立軍を設立。その3年後——“奴ら”はやってきた。衛星マーサの軌道上にて、万全の布陣で迎え撃った宇宙軍だったが……最初の閃光が見えてから3時間後、宇宙軍は壊滅する。のちの調査により、マーサで戦った敵戦力は、偵察部隊というべき規模であったことが判明。人々は、未知の侵略者をアムネリア語で“死を司る者”の意の「シーマ」と呼ぶようになる。

シーマは人類よりも高度に進化した知性体と目され、人間とは進化の過程が大きく違う異質な存在であった。非人間タイプの知性体で、ハチのような社会集団知性を持ち、個体知性は存在していない。機械技術を有しているが、極度に技術が進んでいるため、搭乗マシンとシーマの生体が融合しており、その区別はなされない。個々のシーマは、亜空間通信によって情報交換、意識共有を行っており、広大な宇宙空間に活動範囲が広がっている。一つの社会集団知性として活動できている。その思考は理解不可能だが、異次元技術を活用した科学文明に対して攻撃を加えていると想定されることから、“極度に進んだ文明への監視者”との解釈も存在した。アムネリアの文明ではシーマに対抗できないと人々が絶望しかけているとき、王は呟く。

「我々が生き残るには、もうこれしかない」

王の最後の策はかつて一つの惑星を滅ぼした悪魔の力A.N.と、鹵獲したシーマの機動兵器を融合した戦闘機を創りあげるというものであった。王の言葉を実現化すべく、王立技術開発機構は、マーサ戦にて入手した敵ソルジャーをもとに2機の戦闘機を完成させた。

戦闘機には、アムネリアー世を導いたと言われる伝説の鳥「シルバーホーク」と名づけられた。すでにシーマは惑星アムネリアの最終防衛ラインを越え、一刻の猶予もない——。王立宇宙軍の生き残りであるサムラック・ライダとルティア・フィーンの乗ったスペースクルーザー「エンゼルガード」は、その格納庫にシルバーホークを抱き、敵機で覆い尽くされたアムネリアの空へと飛んだ。

アムネリア王は小さくなっていくエンゼルガードを見つめ、呟いた。

「君らは生命(いのち)の誕生(はじまり)を見るだろう……」

## DARIUS ODYSSEY

# DARIUS

## EPISODE 2

### — ダライアス —

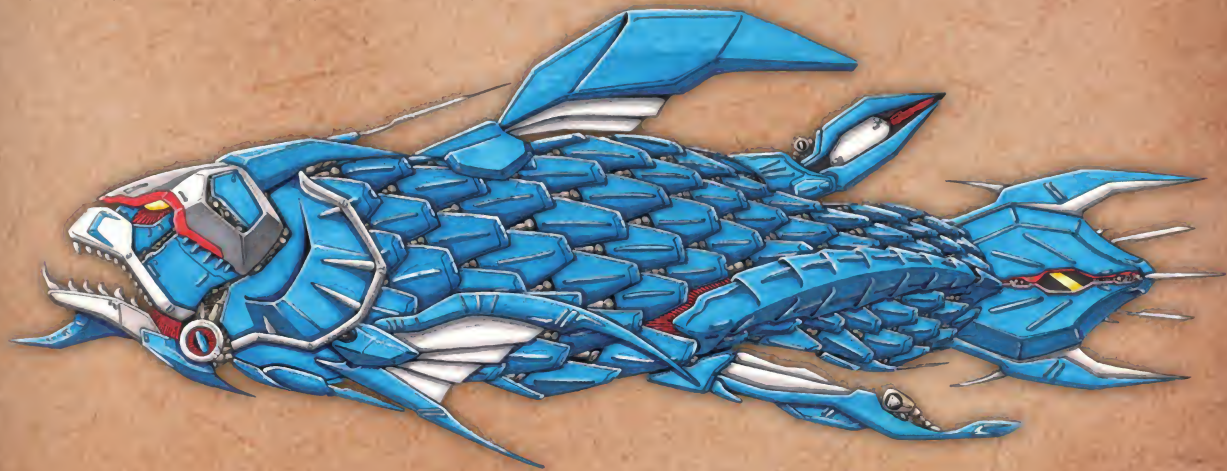


CODE:NAME

## KING FOSSIL

MOTIF  
シーラカンス

ダイアス軍が最初に接触したベルサーの先鋒で、シーラカンスをモチーフとした汎用型戦闘母艦。口内に内蔵された拡散粒子砲を主武装としているが、戦闘力はさほど高くない。



SPEC

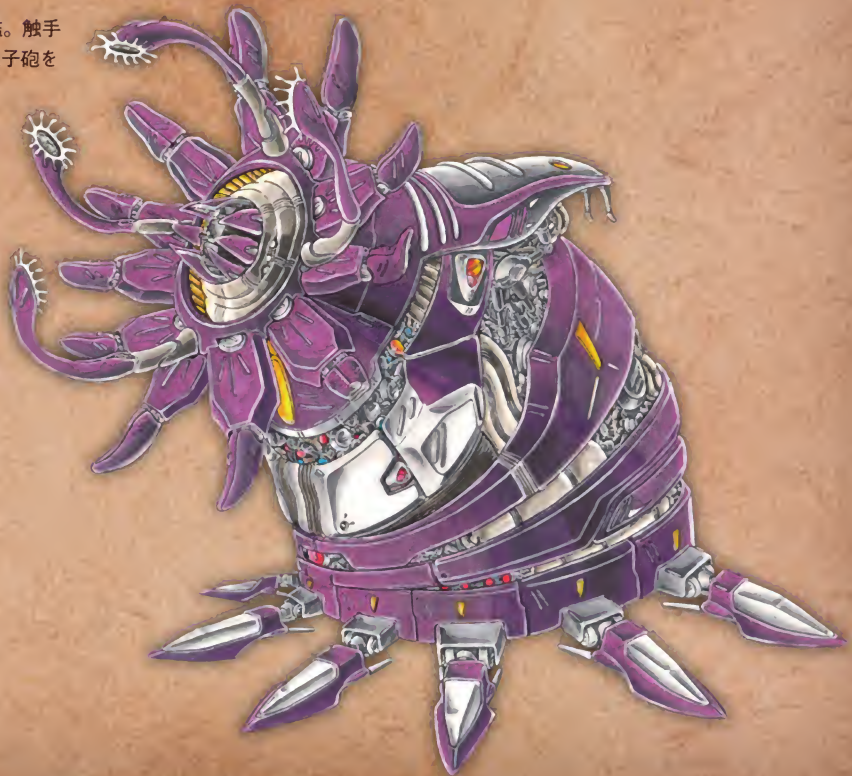
NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
キングフォスル 【和名：化石の王】	汎用型戦闘母艦	360.4feet	A(宇宙洞窟)	拡散粒子砲(顎部)、等

CODE:NAME

## ELECTRIC FAN

MOTIF  
イソギンチャク

イソギンチャクをモチーフとした迎撃型戦闘母艦。触手部にはホーミングミサイル、口腔部には拡散粒子砲を内蔵。接近する敵対因子を捕食するかの如く容赦のない砲撃を浴びせる。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
エレクトリックファン 【和名：扇風機】	迎撃型戦闘母艦	245.2feet	B(都市地帯)、他	ホーミングミサイル(触手部) 等

CODE:NAME

## DUAL SHEARS

MOTIF  
アメリカサリカニ

巨大な二対の鋏を備えた戦闘艦。顎部と鋏には拡散砲、レーザー砲が備え付けられている。ただし、鋏に火器が内蔵されているため、前足による打突攻撃は行なえない。



SPEC

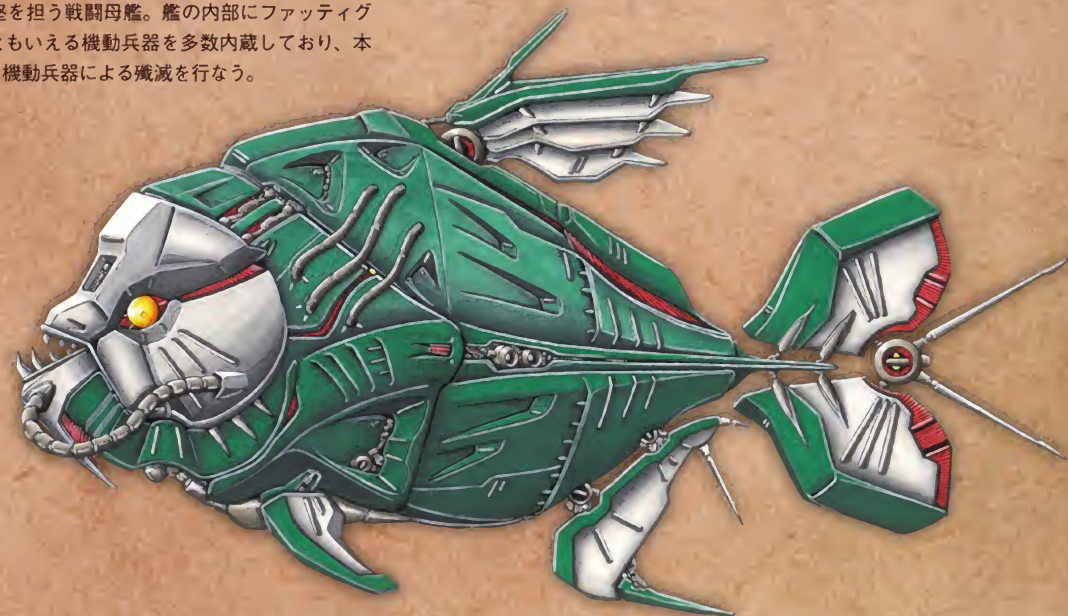
NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
デュアルシェアーズ 【和名：対なる鋏】	汎用戦闘母艦	354.9feet	E(海底基地)、他	レーザー砲(腕部)、等

CODE:NAME

## FATTY GLUTTON

MOTIF  
ピラニア

ベルサー軍の中堅を担う戦闘母艦。艦の内部にファッティグラトンの小型機ともいえる機動兵器を多数内蔵しており、本体の砲撃と同時に機動兵器による殲滅を行なう。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ファッティグラトン 【和名：貪食家】	汎用型戦闘母艦	312.6feet	G(パンアレンベルト)、他	ピラニア弾、等

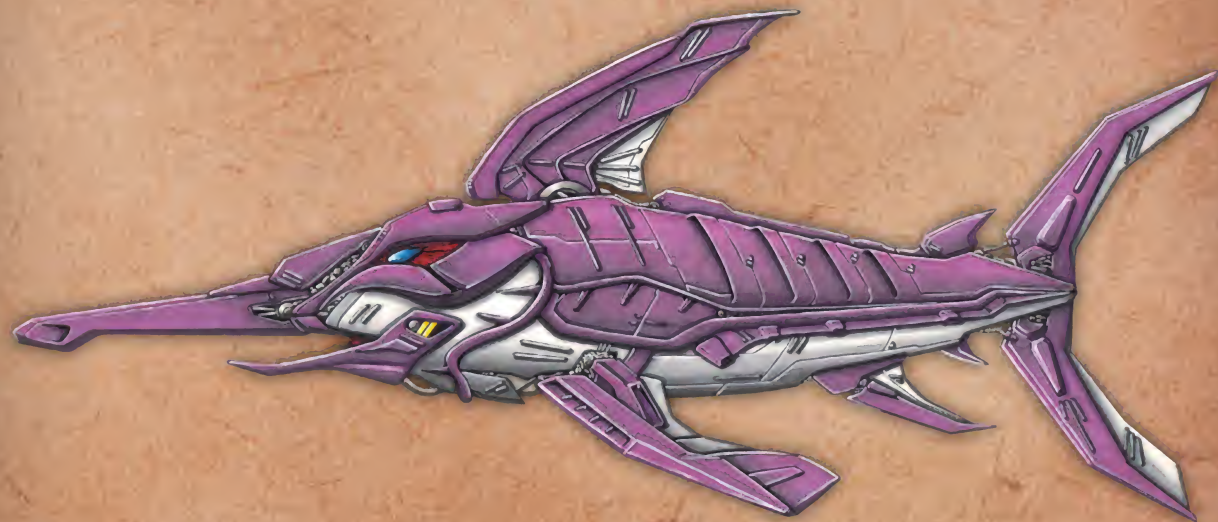


CODE:NAME

## KEEN BAYONET

MOTIF  
カシキ

流線型のフォルムを持ち、宇宙空間、重力下を問わずに高速戦闘が可能な攻撃艦。搭載火器はそれほど多くなく、背ビレのレーザー砲が主武装となる。



SPEC

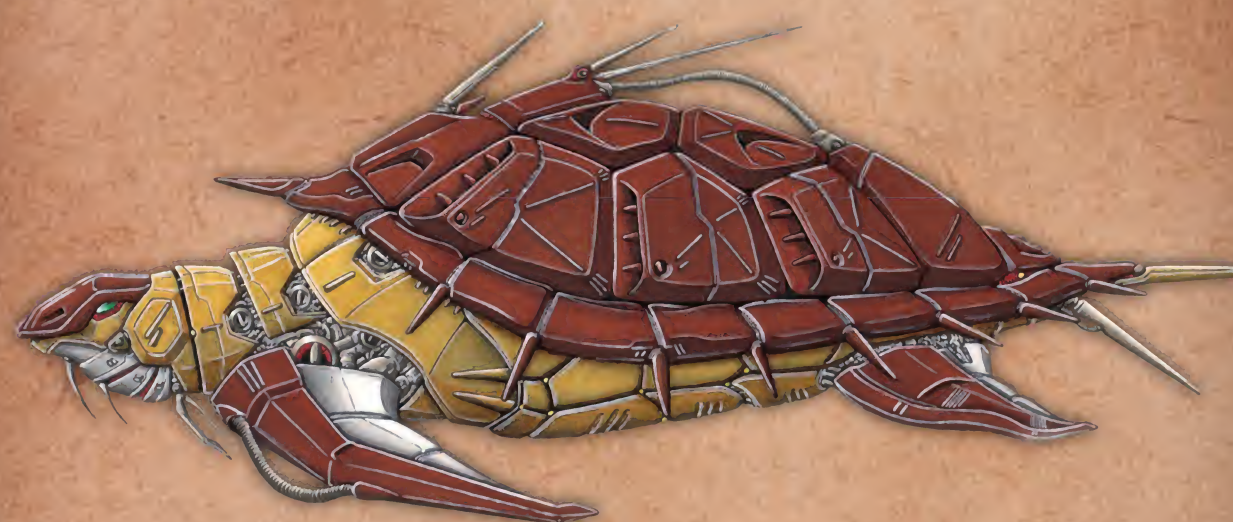
NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
キーンベイオネット 【和名：熱帯びし銃剣】	高速戦闘用攻撃艦	374.7feet	K(海底基地)、他	レーザー砲(背ビレ)、等

CODE:NAME

## STRONG SHELL

MOTIF  
ウミガメ

甲殻に戦闘ブリッジである頭部を収納可能。そのあいだは一切の攻撃を無効化できる。ブリッジ展開時はミサイルに加え、拡散粒子砲による複合攻撃を仕掛ける。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ストロングシェル 【和名：強靱なる甲羅】	重装甲拠点防衛艦	353.7feet	V(バンアレンベルト)	拡散粒子砲(頭部)、等

CODE:NAME

## IRON HAMMER

MOTIF  
シュモクザメ

特異なフォルムを持つシュモクザメをモチーフとして建造された攻撃艦。シルバーホークがベルサーの最終防衛線に到達する直前、全身に搭載された多数の火器で殲滅戦を挑んでくる。



SPEC

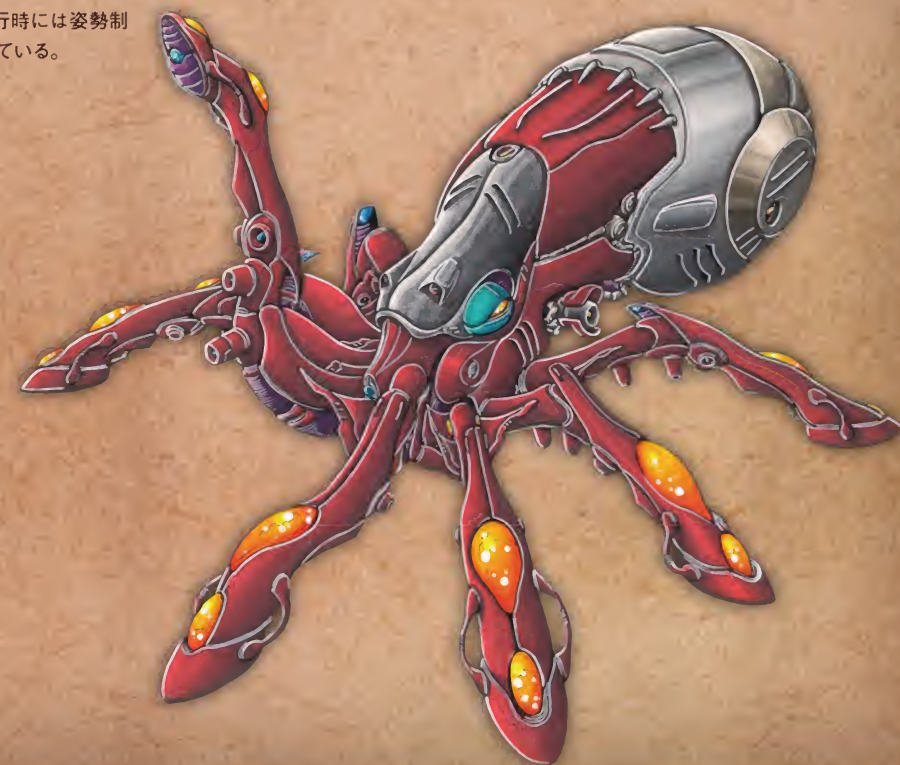
NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
アイアンハンマー 【和名：鉄槌】	汎用型攻撃艦	366.3feet	P(宇宙洞窟)、他	多連装ミサイル弾(頭部)、等

CODE:NAME

## OCTOPUS

MOTIF  
タコ

8本の脚部を有する攻撃艦。脚部にはそれぞれに火器が内蔵され、独自に砲撃が行なえるほか、航行時には姿勢制御のためのスタビライザーの役目も果たしている。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
オクトバス 【和名：海原の悪魔】	多足型攻撃艦	328.8feet	X(山岳地帯)	オールレンジレーザー砲(脚部)、等



CODE:NAME

# GREEN CORONATUS

ベルサー軍随一の攻撃力を有する攻撃艦。最終防衛線を突破しようとするシルバーホークに立ちはだかる。弱点である頭部は、強固な複合装甲によって防御されている。

SPEC

»NAME

グリーンコロナタス  
【和名：翠の冠】

»TYPE

強襲型攻撃艦

»SIZE

335.1feet

»ZONE

W(宇宙洞窟)

»WEAPON

拡散粒子砲(腹部)、等

MOTIF  
タツノオトシゴ

CODE:NAME

# CUTTLE FISH

オクトパスを上回る、10本のオールレンジレーザー砲を有する攻撃艦。本体からは広範囲に同時攻撃が可能な拡散粒子砲、脚部ユニットからはレーザー砲の速射を行なう。

SPEC

»NAME

カトルフィッシュ  
【和名：十足魚】

»TYPE

多足型攻撃艦

»SIZE

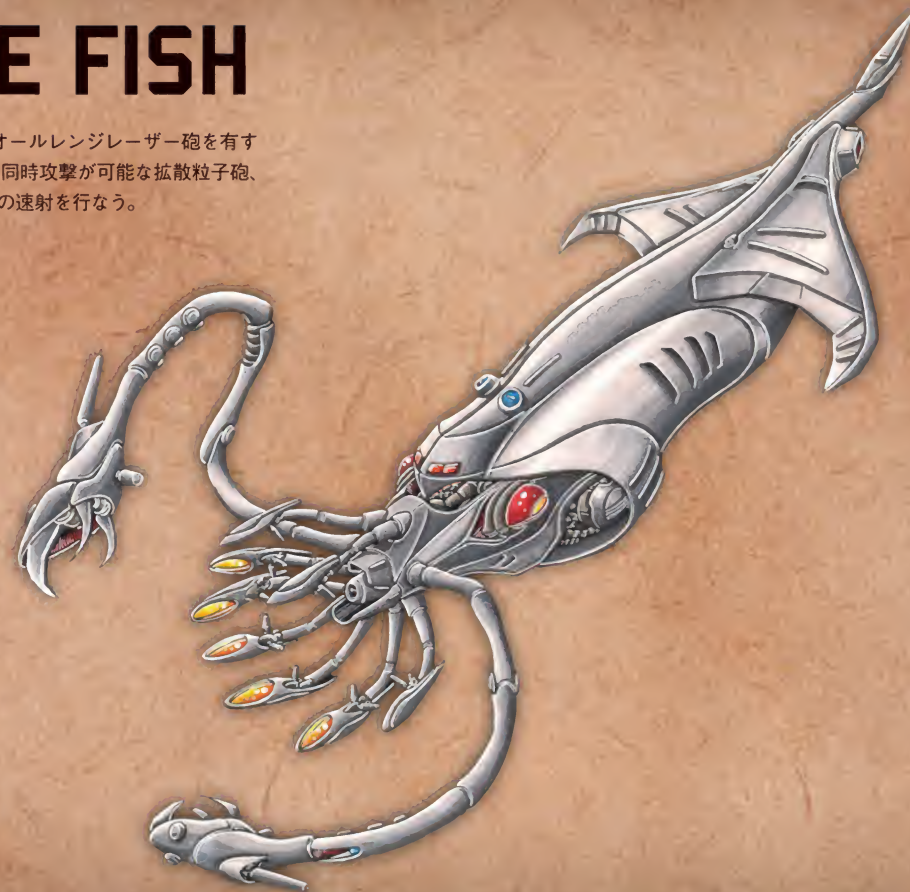
319.9feet

»ZONE

Y(都市地帯)

»WEAPON

オールレンジレーザー砲  
(脚部)、等

MOTIF  
イカ

CODE:NAME

# GREAT THING

SPEC

»NAME

グレートシング  
【和名：巨大なるもの】

»TYPE

大型戦闘指令艦

»SIZE

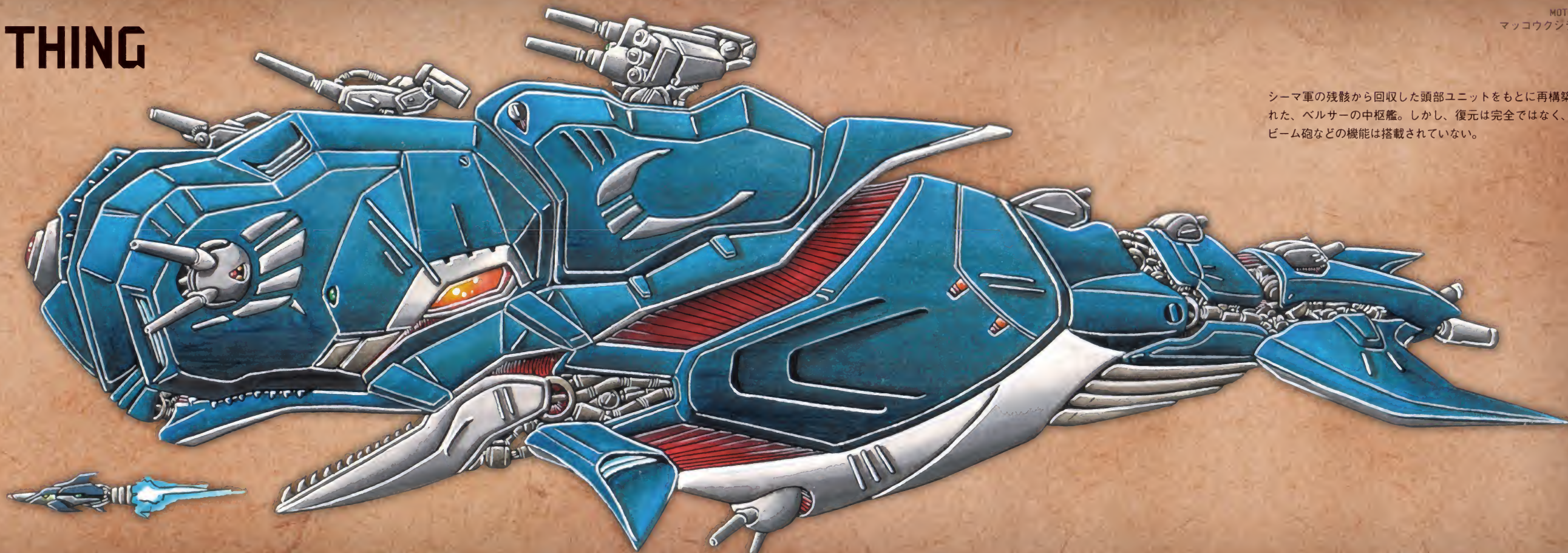
387.7feet

»ZONE

Z(海底基地)

»WEAPON

ドリル弾、等

MOTIF  
マッコウクジラ

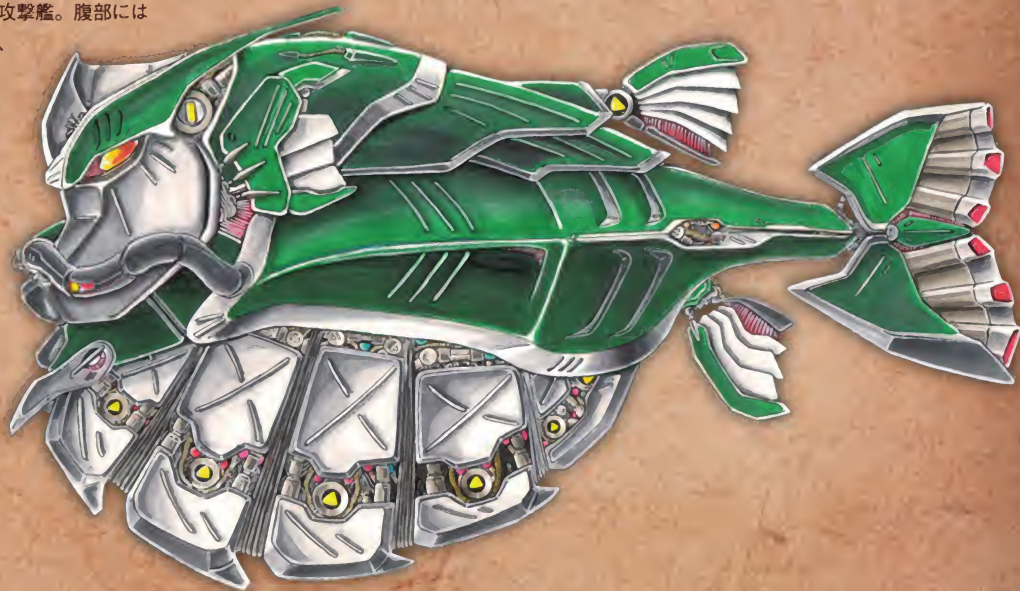
シーマ軍の残骸から回収した頭部ユニットをもとに再構築された、ベルサーの中核艦。しかし、復元は完全ではなく、βビーム砲などの機能は搭載されていない。



CODE:NAME

## BURST OUT

本隊とは異なる方面からダライアス星へと侵攻してきた、ベルサーの別働隊に所属する攻撃艦。腹部には強力な電磁加速砲が内蔵され、その火力は折り紙付き。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
バーストアウト 【和名：破裂せしもの】	汎用型攻撃艦	315.8feet	C(山岳地帯)	電磁加速砲(腹部)、等

※PC Engine版のみ登場

MOTIF  
フグ

CODE:NAME

## GUARD SAVAGE

機械化都市にて登場する高い機動力を有した迎撃艦。“蛮勇の守護者”の二つ名に相応しく、外敵排除を第一目的とした荒々しい攻撃を仕掛けてくる。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ガードサベージ 【和名：蛮勇の守護者】	拠点防衛用迎撃艦	342.5feet	I(都市地帯)	拡散粒子砲(頭部)、等

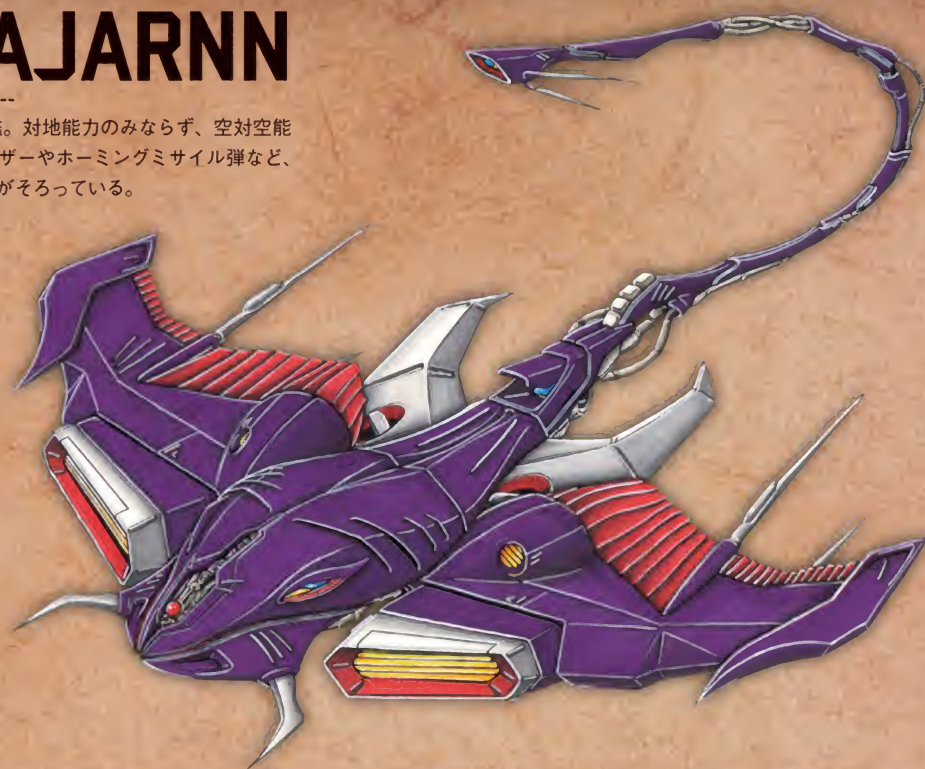
※PC Engine版のみ登場

MOTIF  
イタチザメ

CODE:NAME

## BIG RAJARNN

ベルサーが誇る大型爆撃艦。対地能力のみならず、空対空能力にも秀で、カッターレーザーやホーミングミサイル弾など、強力にしてスキの無い装備がそろっている。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ビッグラジャーヌ 【和名：飛翔する巨影】	大型爆撃艦	367.9feet	D(山岳地帯)	カッターレーザー(頭部)、等

※PC Engine版のみ登場

MOTIF  
トビエイ

CODE:NAME

## HARD MOLLUSK

触手状の攻撃ユニットを持つ戦闘艦。触手ユニットはアンカーフックとしての役目を果たしている。しかし、触手ユニット自体の耐久力はそれほど高くはない。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ハードマウルスク 【和名：剛性軟体】	拠点防衛用戦闘艦	306.2feet	K(海底基地)	オールレンジレーザー砲(頭部)、等

※PC Engine版のみ登場

MOTIF  
クラケ



CODE:NAME

## TOUGH SPRING

2本の触覚を備える攻撃母艦。外殻に装備された速射砲に加え、体内にはエビ型の小型機動兵器を多数搭載している。本体の攻撃力に加え、小型機の戦闘力も侮れない。

SPEC

»NAME

タフスプリング  
【和名：強靱なバネ】

»TYPE

汎用型攻撃母艦

»SIZE

325.1feet

»ZONE

M(パンアレンベルト)

»WEAPON

空対空速射砲(背面部)、等

MOTIF  
エビ

※PC Engine版のみ登場

CODE:NAME

## FIRE STAR

棘皮動物門と同じ五芒星のフォルムを持つ戦闘艦。腹部の拡散粒子砲に加え、5本の触手の先端部分にも、それぞれレーザー砲などが仕込まれている。

SPEC

»NAME

ファイアースター  
【和名：烈火星】

»TYPE

局地制圧用戦闘艦

»SIZE

245.7feet

»ZONE

R(海底基地)

»WEAPON

拡散粒子砲(腹部)、等

MOTIF  
ヒトデ

※PC Engine版のみ登場

CODE:NAME

## MYSTIC POWER

“アンモナイト”をモチーフとして建造された局地制圧用戦闘艦。航行時は巻き貝の中に本体を収納し、戦闘フィールドに到着後、本体と触手を展開して戦闘態勢へと移行する。

SPEC

»NAME

ミスティックパワー  
【和名：秘せし力】

»TYPE

局地制圧用戦闘艦

»SIZE

298.7feet

»ZONE

Q(山岳地帯)

»WEAPON

オールレンジレーザー砲(触手部)、等

MOTIF  
アンモナイト

※PC Engine版のみ登場

CODE:NAME

## BUDDY BLAZER

海洋生命体の中でも希少種である“ウミテング”をモチーフとして建造された攻撃艦。両翼に装備された拡散粒子砲と、口部から放たれる電磁加速弾が主武装となっている。

SPEC

»NAME

バディブレイザー  
【和名：炎に親しきもの】

»TYPE

汎用型攻撃艦

»SIZE

327.5feet

»ZONE

T(パンアレンベルト)

»WEAPON

大口徑電磁加速砲(口部)、等

MOTIF  
ウミテング

※PC Engine版のみ登場



chronological table

626年	惑星アマネリア
201年	ダライアス歴 惑星ダライアス DARIUS
1642年	ダライアス歴 惑星ヴァデナス DARIUS GAIDEN
1813年	EPISODE 4 ダライアス歴 惑星オルカ DARIUS II
1904年	EPISODE 5 ダライアス歴 惑星ダライアス DARIUSBURST
1910年	EPISODE 6 ダライアス歴 惑星アマネリア

ダライアス歴201年——ベルサー艦隊、急襲。  
絶望の包囲網を越えて、今再び、銀色の鷹は希望へと飛ぶ。

アマネリア歴626年——。惑星アマネリアを急襲した知性体シーマにより、同惑星の文明は壊滅した。惑星アマネリアから飛び立った2機のシルバーホークはシーマの包囲網を突破し、外宇宙への脱出に成功する。パイロットであるサムラック・ライダとルティア・フィーンがたどり着いた星、それが惑星ダライアスであった。彼らは新世界のアダムとイブとなり、アマネリアの血は途絶えることなく、新天地へと新たな命の種を蒔いた。

そして、アマネリア歴2402年。惑星アマネリアの存在は、惑星ダライアスとの地理的分離によって半ば伝説のものとなっていた。ダライアスで生まれた文明が、アマネリア文明とは別種ともいえる隆盛を遂げたことも相まって、ダライアスは独立した存在として「ダライアス元年」を宣言する。

しかし——ダライアス歴201年。かつてない脅威が訪れる。外宇宙から侵攻してきた巨大宇宙船団。それは、ダライアス星系に存在する宇宙基地へ一方的な攻撃を加えながら、本星へと接近を続けていた。彼らは「ベルサー」と名づけられ、惑星ダライアスの未来に大きな影を落とした。超攻撃的な知性体で、人類と同じ生活環境を有する星を攻撃することから、人間に近い生体を持つとの予測が立てられていた。彼らは宇宙空間のすべてを領有するのが目的と見なされており、ダライアス星系だけではなく、ベルサーはほかの星系にも大艦隊による物量侵攻をかけていたのだ。

ベルサーは破壊した文明からどん欲に技術を流用し、グループごとに技術系統が大きく異なる。彼らが使用する海洋生物型マシンの基礎は、サムラックとルティアに撃破されたシーマの戦闘母艦G.T.のデータから得たもの。兵器の外見として海洋生物に類似した機体が多いのは、シーマが海洋の群生魚などから進化したためと推測される。宇宙空間を航行するために、海洋生物と同等の形態が適していると思われ、環境圧力により進化を遂げていったのだ。なお、ベルサーの艦隊は、「BBF（ビッグバトルフィールド）」と呼ばれる特殊な空間を形成し、ダライアス軍を次々と殲滅していった。旗艦を中心として重力子（グラビトン）を発生させ、敵対機をBBFへと引きずり込む。BBFではベルサー艦の火器の攻撃力が高まっているため、ダライアス軍は劣勢に迫りやられていった。

ベルサーの電撃的な侵攻により、ダライア

ス星系の防衛線は次々と突破され、その本隊はついにダライアス本星へと到達した。ベルサーによる無差別攻撃により、街は焼かれ、森は姿を消し、海は汚染されていく。住民の大半は死に絶え、生き残った人々は地下シェルターの中に待避し、明日なき日々を過ごしていた。さらに、シェルターに貯蔵された食糧と水には限りがあり、このままでは滅亡の日が到来するのも時間の問題であった。

討議の結果、生き延びた人々の中から二人の男女を選び、ダライアス星を脱出させる計画が持ち上がる。絶望的な状況の中、最後の希望である“種の保存”を、未来への選択肢として選んだのである。軍のエースパイロットであるプロコ、同じく、女性ながらプロコと同等の空戦能力を有していたティアット。彼ら二人は、小型輸送機を改造した戦闘機「シルバーホーク」に搭乗し、ベルサーが陣を敷く最終防衛線を目指すことになる。

シルバーホーク——それは惑星ダライアスに残る、伝説の鳥の名。神の使いとなり、平和を導いたと言われる“銀色の鷹”にちなんで命名された。その鳥は戦うもののオーラを吸収して成長する能力があるとされており、その伝説は、人々の最後の希望でもあった。

シルバーホークは小型輸送機を改良した急造機であったが、そのボディには惑星ダライアスの叡智が凝縮された機体であった。亜空間航行機能を備えたタキオンドライブを動力源にし、パルスレーザー、バイオニックウェーブといった強力な火砲を装備。防御面でも対流化タキオン粒子を装甲表層に固着させるエネルギーシールドシステムを有し、機動性、火力、防御面と、高レベルのポテンシャルを有した機体へと仕上がっていた。そして、その外観は、惑星ダライアスに遺された、もっとも古い光学データの中に残っていた、とある1機の戦闘機を模されていた……。

ベルサーの総攻撃が始まった夜。プロコとティアットを乗せたシルバーホークは、惑星ダライアスの海底トンネルから発進した。焼かれ、破壊されている母星の姿を、身を切られる思いで見やりながら。そして、自分たちに最後の望みを託し、送り出してくれた同胞たちの最後の姿を、その目に焼き付けながら。

重力計測による敵艦接近を感知して、警告音が鳴り響く中——プロコたちはBBFでの初戦闘に臨む。今ここに、未来を賭けたベルサーとの死闘が幕を開けた。

## DARIUS ODYSSEY



### EPISODE 3

#### ——ダライアス外伝——

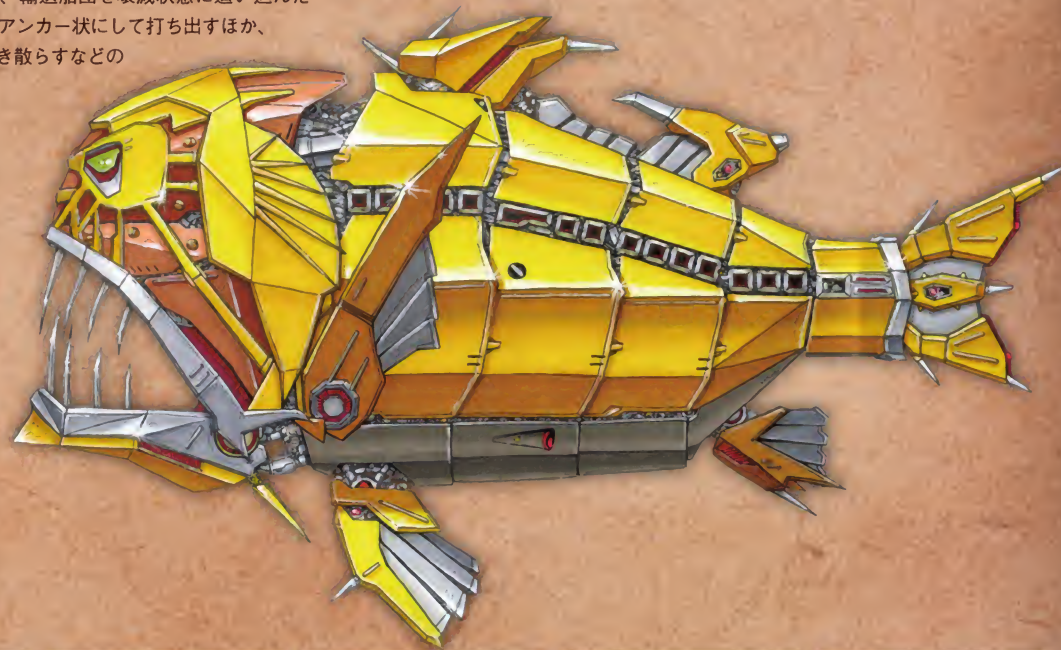


CODE:NAME

MOTIF  
オニキンメ

# GOLDEN OGRE

惑星ヴァティスを急襲し、輸送船団を壊滅状態に追い込んだ  
ベルサーの尖兵。尾部をアンカー状にして打ち出すほか、  
表面装甲を剥離させてまき散らすなどの  
攻撃法を持つ。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ゴールデンオーガ 【和名：金色の食人鬼】	汎用型奇襲攻撃艦	289.6feet	A(都市)	収束粒子砲(頭部)、等

CODE:NAME

MOTIF  
シーラカンス

# KING FOSSIL

ベルサー軍が惑星ダライアスを急襲した際にも、甚大な被害  
をもたらした攻撃艦。以前よりも攻撃力が強化されており、  
大型魚雷や広域榴弾砲などの追加武装が備わっている。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
キングフォスル 【和名：化石の王】	汎用型攻撃艦	371.3feet	C(水中)	拡散粒子砲(頭部)、等

CODE:NAME

MOTIF  
カブトガニ

# ANCIENT DOZER

巨大なキャタピラを有する地上制圧用戦闘艦。戦車形態の際  
には機動性を犠牲にしているが、背面部を切り離すことによ  
り高機動な飛行形態に移行することも可能。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
アンシェントドーザー 【和名：太古より眠りしもの】	地上制圧用戦闘艦	302.7feet	B(平地)	追尾式中型ミサイル(背部) 等

CODE:NAME

MOTIF  
オウギベンテンウオ

# FOLDING FAN

中型サイズの攻撃艦に見えるが、本体に格納されてい  
るヒレを展開させると2倍以上の大きさになる。ヒレの  
先端からは広角をとらえるレーザーが発射される。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
フォールディングファン 【和名：風なす扇】	汎用型戦闘艦	242.1feet	F(衛星上)、他	湾曲型レーザー砲(ヒレ)、等



CODE:NAME

## ELECTRIC FAN

ベルサー軍によりさらなる改良が加えられたイソギンチャク型戦闘艦。本体中心部で強力な磁場を発生させ、対象物を吸引。吸着したところを4本の触手で破壊する。

SPEC

»NAME

エレクトリックファン  
【和名：扇風機】

»TYPE

迎撃型戦闘艦

»SIZE

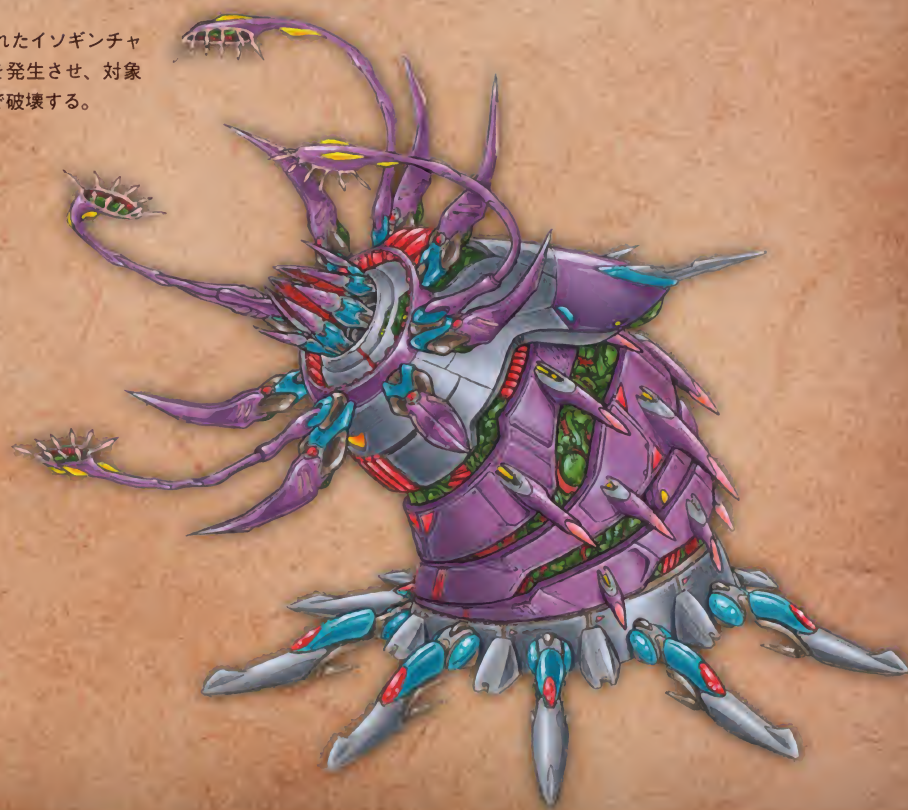
257.4feet

»ZONE

E(コロニー)

»WEAPON

対物吸収攻撃、等

MOTIF  
イソギンチャク

CODE:NAME

## NEON LIGHT ILLUSION

平素は亜空間側に潜み、敵機の反応をキャッチすると通常空間へと姿を現わす。光学センサーやレーダーを一時的に麻痺させるスモッグディスチャージャーなどを装備している。

SPEC

»NAME

ネオンライトイリュージョン  
【和名：ネオンの幻影】

»TYPE

次元潜行型工作艦

»SIZE

301.6feet

»ZONE

H(ワープゾーン)、他

»WEAPON

回転式レーザー砲台(頭部)等

MOTIF  
イカ

CODE:NAME

## PRICKLY ANGLER

亜空間と通常空間を繋ぐゲートの出口で、多数の同型艦と同時に出現し、シルバーホークに襲いかかってくる戦闘艦。誘導性能を持つレーザー砲を装備している。

SPEC

»NAME

ブリックリアングラー  
【和名：刺々しい釣人】

»TYPE

汎用型戦闘艦

»SIZE

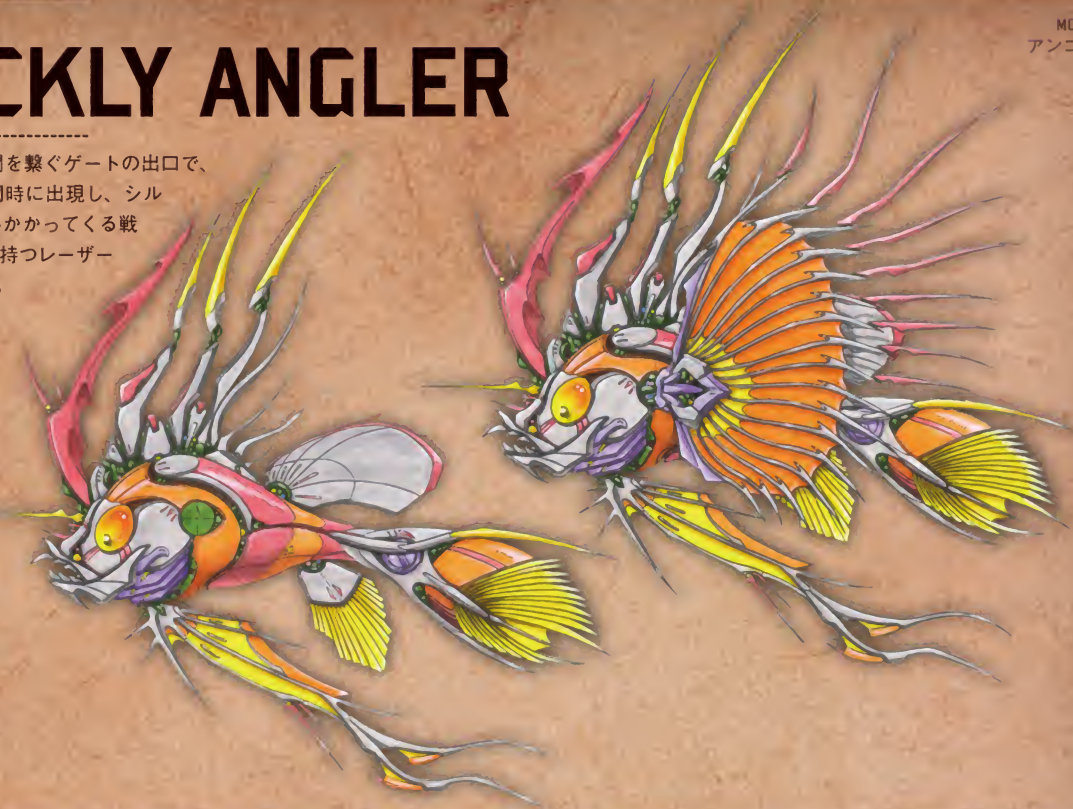
268.3feet

»ZONE

G(ワープゾーン)、他

»WEAPON

誘導型レーザーカッター  
(頭部)、等

MOTIF  
アンコウ

CODE:NAME

## FATTY GLUTTON

ベルサー軍に多数配備されているピラニア型戦闘母艦。体内には同じくピラニアを象った小型機を多数積載し、強化されたレーザー砲と同時攻撃により敵を食らいつくす。

SPEC

»NAME

ファッティグラトン  
【和名：貪食家】

»TYPE

汎用型戦闘母艦

»SIZE

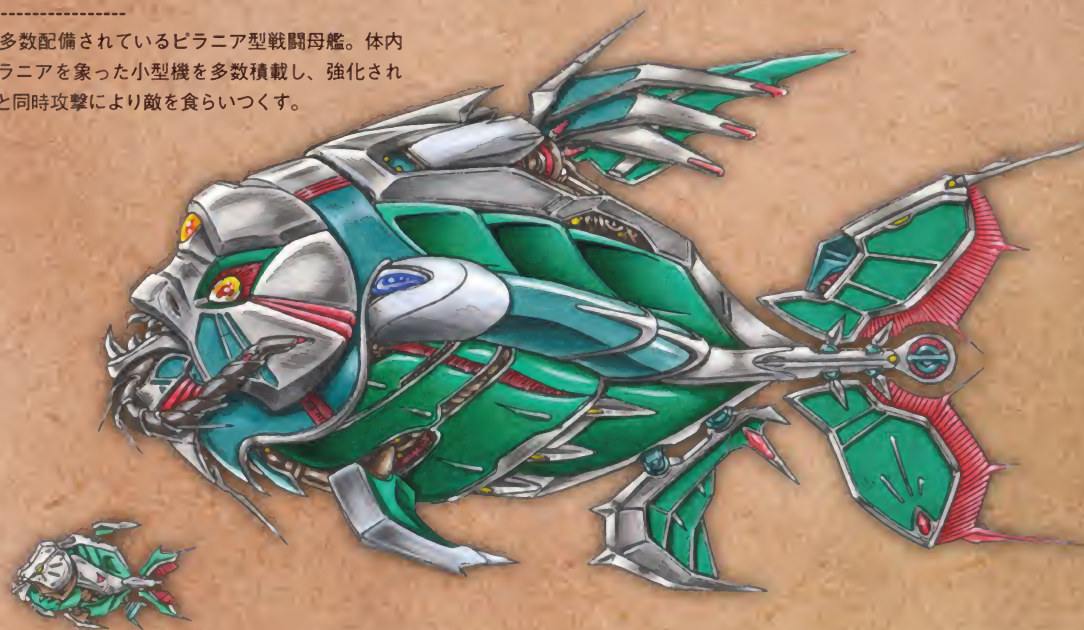
331.2feet

»ZONE

K(コロニー)、他

»WEAPON

ピラニア弾、等

MOTIF  
ピラニア

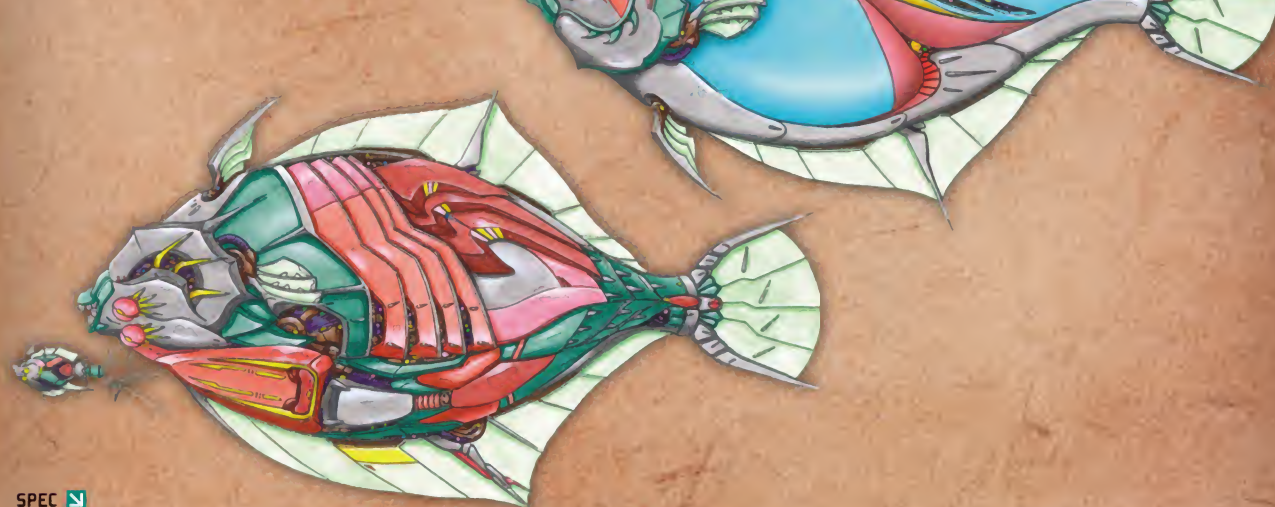


CODE:NAME

## DOUBLE DEALER

MOTIF  
ヒラメ/カレイ

カレイとヒラメ、二つのフォームを有する特殊攻撃艦。  
最初はヒラメ形態で登場し、敵の戦力分析を行なったあと、状況に応じてフォームを使い分けて攻撃を行なう。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ダブルディーラー 【和名：表裏もつもの】	可変型攻撃艦	352.2feet	L(衛星上)、他	ホーミングミサイル(腹部)、等

CODE:NAME

## CRUSTY HAMMER

MOTIF  
シャコ

重火力による砲撃により敵を殲滅するベルサーの戦艦の中に  
あって、機動性を活かした近接戦闘を行なえる特殊な戦艦。  
エネルギーフィールドを展開した鎌での一撃は強烈。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
クラスティハンマー 【和名：甲殻の槌】	高機動型戦艦	313.2feet	P(海上)	全方位放射レーザー砲 (腹部)、等

CODE:NAME

## TITANIC LANCE

MOTIF  
ヘレムナイト

巨大海洋生物であるベレムナイトをモチーフにして作られた超大型艦。  
スペースコロニーよりも巨大な体躯を誇り、ベルサー軍の戦力の要とし  
て強烈な存在感を放っている。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
タイタニックランス 【和名：タイタンの槍】	超大型戦闘母艦	1532.4feet	M(火山惑星)	7連ホーミングレーザー砲 (艦首)、等



CODE:NAME

## DEADLY CRESCENT

MOTIF  
カガミタイ

惑星ダイアスへの突入後に遭遇する戦闘艦。湾曲ビーム砲や速射レーザー砲、ホーミングレーザー砲といった豊富な光学兵器を搭載し、伸縮自在な頸部で敵機を粉碎する。

SPEC

»NAME

デッドリィクレセント  
【和名：死の三日月】

»TYPE

汎用型戦闘艦

»SIZE

293.2feet

»ZONE

Q(氷の森)、他

»WEAPON

湾曲ビーム砲(腹部)、等



CODE:NAME

## RISK STORAGE

MOTIF  
フウセンウナギ

体内に多数の機動兵器を内蔵するほか、蓄積されたデブリ体や液体金属をもまき散らしながら攻撃を行なう。エネルギーボールやレーザー防護弾といった高出力兵器も装備。

SPEC

»NAME

リスクストレージ  
【和名：災厄貯蔵庫】

»TYPE

広域破壊兵器搭載型戦闘艦

»SIZE

612.6feet

»ZONE

V(海底)

»WEAPON

エネルギーボール(頸部)、等

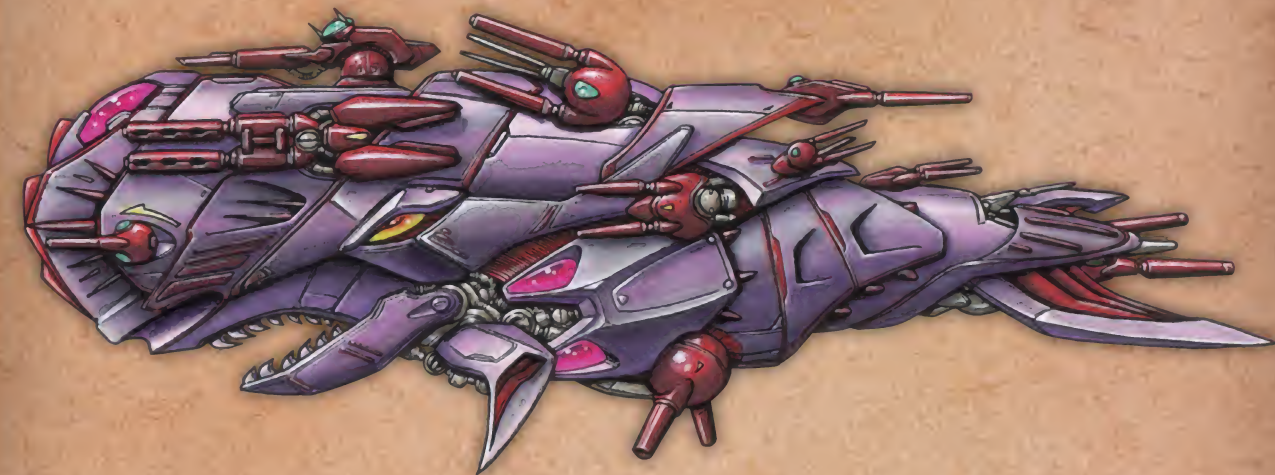


CODE:NAME

## GREAT THING

MOTIF  
マッコウクシラ

惑星ダイアスを占拠するベルサー軍の戦闘指令艦。シーマの情報をもとにした復元機をベースとしているが、装甲や火力はオリジナルに勝るとも劣らないスペックを持つ。



SPEC

»NAME

グレートシング  
【和名：巨大なるもの】

»TYPE

大型戦闘指令艦

»SIZE

401.7feet

»ZONE

Z'(メカ洞窟)

»WEAPON

ドリル弾、等

CODE:NAME

## VERMILION CORONATUS

MOTIF  
タツノオトシゴ

コロナタスシリーズの改良艦。火力上昇に重点が置かれ、強力なレーザー兵器を多数装備している。弱点の頸部は複合装甲で覆われているが、同艦もこれまでと同じく破壊可能。

SPEC

»NAME

バーミリオンコロナタス  
【和名：朱の冠】

»TYPE

強襲型攻撃艦

»SIZE

337.1feet

»ZONE

W(洞窟)

»WEAPON

ホーミングレーザー砲(頸部)  
等





CODE:NAME

## HYSTERIC EMPRESS

MOTIF  
タカアシガニ

ダライアス本星奥深くに築かれたベルサーの要塞を護る大型戦闘艦。本体に内蔵された多数の火器に加えて、巨体を活かした圧殺攻撃で敵を蹂躞する。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ヒステリックエンプレス 【和名：癡癡の女王】	拠点防衛用大型戦闘艦	398.6feet	X(巨大要塞)	高濃度エネルギーバブル (口部)、等

CODE:NAME

## ODIOUS TRIDENT

MOTIF  
マンボウ

マンボウを象って建造された戦闘母艦で、大口径のブースターによる高い機動力を有す。小型のマンボウを放出するほか、有線オールレンジレーザー砲を2対内蔵している。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
オーディアストライデント 【和名：オーディンの針】	高機動戦闘母艦	317.6feet	Y(熱帯林)	有線オールレンジレーザー砲 (腹部)、等

CODE:NAME

## CURIOUS CHANDELIER

MOTIF  
エビクラケ

惑星ダライアスのマントル対流の中に潜む大型機動兵器。触手から発射されるポッドニードル弾や、敵機の位置をサーチして攻撃するマーキングショットなどの武装を持つ。



SPEC

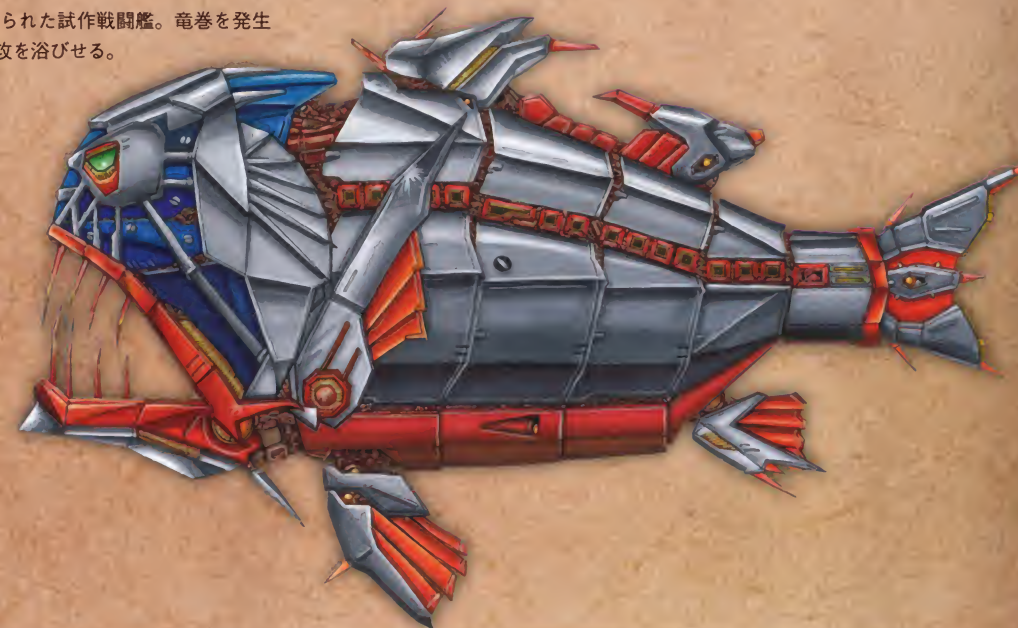
NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
キュリアスシャンデリア 【和名：奇異なる蠟燭立て】	拠点防衛用大型機動兵器	353.9feet	Z(マントル対流)	ポッドニードル弾(触手部) 等

CODE:NAME

## STORM CAUSER

MOTIF  
オニキンメ

破壊されたゴールデンオーガを回収し、対シルバーホーク戦に特化した兵装と戦術を与えられた試作戦闘艦。竜巻を発生させ、逃げ場を失った敵に猛攻を浴びせる。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ストームコーザー 【和名：嵐を呼ぶもの】	汎用型試作戦闘艦	289.6feet	V(嵐の空)	収束粒子砲改(頭部)、等



## chronological table

626年	ダライアス
201年	惑星ヴァディアス
1642年	ダライアス歴 惑星ヴァディアス
1813年	ダライアス歴 惑星オルカ
1904年	ダライアス歴 惑星ダライアス
1910年	ダライアス歴 惑星テラ

ダライアス歴1642年——遠い故郷を目指して。  
母なる星への帰還。その航路は、火球が彩る激震の血路。

ダライアス歴201年。惑星ダライアスを急襲したベルサーにより、同惑星は最後の時を迎えた。しかし、人類の希望は潰れてはいなかった。惑星ダライアスから飛び立った2機の戦闘機「シルバーホーク」はベルサーの防衛線を次々と突破。最終防衛線を護る巨大戦艦グレートシングを破壊し、外宇宙への脱出に成功する。戦闘司令旗艦であるグレートシングの轟沈に伴い、ベルサーの指揮系統には一時的に混乱が生じることとなった。その隙を縫うように、残された一部の人類は、輸送船にて惑星ダライアスを離脱。人類が居住可能な星系を求めて逃避行を開始したのである。

永きにわたる航海ののち、輸送船団はダライアス星系とは数百光年の距離を隔てた局所銀河群にて、居住可能な惑星を発見する。惑星ダライアスよりも小規模な惑星であったが、その星は「ヴァディアス」と名づけられ、人々は命を繋ぐことに成功した。惑星ヴァディアスはテラフォーミングを終え、ダライアス星人たちの第二の故郷となり、人々は人口増加、文明の隆盛に勤めた。

そして、時は流れダライアス歴1642年。歳月を重ねる度に高まり続けていた“惑星ダライアスへの帰還”。その気運の高まりは人を動かし、そして星を動かした。ベルサーによって破壊された惑星ダライアスを奪還し、再生させる——星を挙げてのプロジェクトが始まり、惑星ヴァディアスから惑星ダライアスへの航路を築くため、前線基地の建造が開始された。大規模輸送船団を編成し、長距離亜空間航行でダライアス星系を目指す——。当然、その旅路の途中には、ベルサーとの戦闘も想定しなくてはならなかった。

船団を護衛し、敵対勢力を撃滅するため、軍は第二世代マルチプラットフォーム戦闘機の開発に着手する。ダライアス星人の突破口を開いた伝説の戦闘機を模して、新型シルバーホークの建造が開始された。惑星ダライアス脱出時に急造されたシルバーホークには、タキオン粒子をエネルギー源としたタキオンドライブが採用されていたが、その取扱いは極めて難しく、惑星ヴァディアスですでに研究は途絶えていた。その代わりに採用されたのが、惑星アムネリア時代に培われたA.N.の技術を応用した動力エンジン「縮退炉」であった。これは、電磁スクリーンで確保したマイクロブラックホールに物質を吸収させ、そのすべてを蒸発（ホーキング放射）によるエネルギー

ギーとして回収する動力システムである。燃料となる物質の種類を選ばず、すべてをエネルギーに変換できるため、少量の燃料だけで可動する構造を有していた。

加えて、新型シルバーホークに新たに採用された兵器として、A.N.技術の応用と同じく、アムネリア文明から復元された遺産を流用した「キャプチャーシステム」が存在した。アムネリア時代においては亜空間通信機能を使用して、敵のコンピュータにダイレクトアクセス、その機能を掌握しコントロールを奪い、僚機として使役することが可能であった。しかし、ダライアス歴においては、アムネリア時代のような高い亜空間通信技術を失っていたため、同様のダイレクトアクセスを行なうことは困難であった。ゆえに、敵のコントロール中枢に、制御用のプログラム端末（ウィルス弾）を打ち込み、コントロール部を剥離させ回収。その過程を経て、対象とする機体のコントロールを得る方法を採用していた。

格段に戦闘力が向上したシルバーホークの量産に成功し、移民船団の編成も完了。そしてついに、船団は惑星ダライアスへの出発の日を迎えた。しかし、時期を同じくして惑星ヴァディアスの前線基地が次々と破壊されるといふ事件が起こる。そこに出現したのは、海洋生物を模した巨大な戦闘艦——ベルサーが再び、人類の前に姿を現わしたのである。先発した輸送船団は壊滅状態に陥り、後続の艦も危険に晒されることとなった。ベルサー軍の先鋒隊は惑星ヴァディアスまで達し、迎撃にあたったシルバーホーク部隊は、敵の圧倒的物量の前に次々と撃墜されていった。

再びダライアス星人を襲った未曾有の危機。軍はシルバーホーク隊の生き残りであり、部隊のトップガンである二人に、戦局打開のための指令を下す。シルバーホーク隊No.1パイロットであるケイス・アーディンと、彼が推薦したNo.2パイロット、アンナ・シュタイナー。彼らの任務はチューンされた新型シルバーホークに搭乗し、惑星ダライアスまでの強行突破作戦を敢行することであった。惑星ダライアスを占拠する敵司令部を急襲し、指揮系統が乱れたところに一斉反撃を行なう——すでに出発した輸送船団を護り、惑星ヴァディアスを救うには、この作戦を成功させる以外に手立てはなかった。

遙かなる故郷を目指し——2機の鷹は、再び翼を広げる。

# DARIUS ODYSSEY



## EPISODE 4

### — ダライアスII —



CODE:NAME

MOTIF  
ミノカサゴ

# HYPER STING

ベルサーと同系統の戦艦で構成された“同盟軍（アライアンス）”と呼ばれる敵勢力の戦闘艦。  
2艦一組で行動し、敵機を挟撃しての殲滅を得意としている。



SPEC

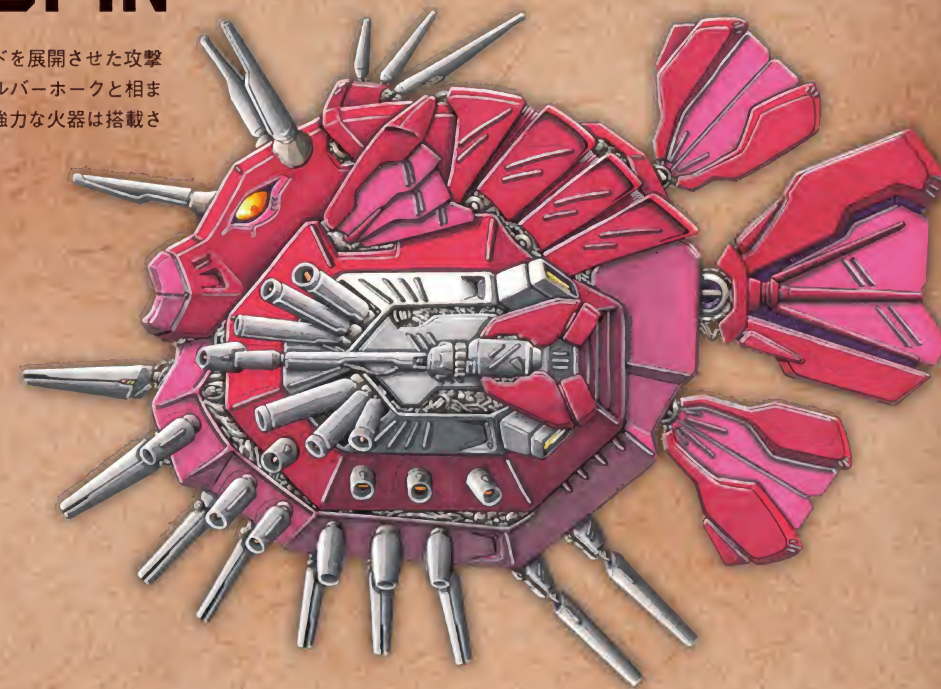
NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ハイバースティング 【和名：鋭き針】	汎用戦闘艦	288.2feet	A(コロナ帯)	速射レーザー砲(頸部)、等

CODE:NAME

MOTIF  
ハリセンボン

# STEEL SPIN

周囲に旋回式のディフェンスポッドを展開させた攻撃艦で、アロイランタン艦内でシルバーホークと相まみえる。防護性能は高いものの、強力な火器は搭載されていない。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
スチールスピン 【和名：鉄旋風】	汎用攻撃艦	245.3feet	B(水星地表)	旋回式ディフェンスポッド等

CODE:NAME

MOTIF  
チョウチンアンコウ

# ALLOY LANTERN

チョウチンアンコウをモチーフに作られた輸送艦で、火力はそれほど高くはない。体内には汎用戦闘艦を収納、整備可能なハンガーがあり前線基地としての代替も可能。



SPEC

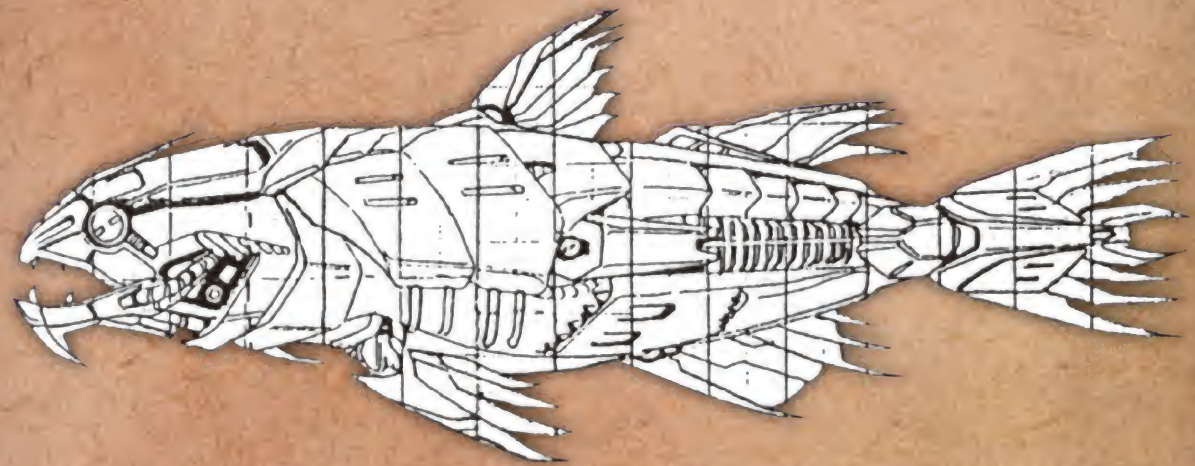
NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
アロイランタン 【和名：強固な灯火】	大型輸送艦	823.4feet	B(水星地表)、C(水星地表)	速射レーザー砲(頸部)、等

CODE:NAME

MOTIF  
アジ

# KILLER HIJIA

アロイランタンに搭載されている戦闘艦の一隻。通常時の戦闘形態とは別に、艦部を左右に展開させることにより、内蔵された大型ミサイル発射形態を取ることができる。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
キラーヒジア 【和名：死を開くもの】	長距離攻撃型戦闘艦	251.6feet	B(水星地表)	4連式大型ミサイル(腹部)等



CODE:NAME

## DRIOSAUM

MOTIF  
ワツボ

複数の戦闘ブロックで構成された長大な船体を持ち、エネルギーフィールドを展開しての突撃攻撃、対象物に巻き付いての圧壊など、肉弾戦を得意とする独特の攻撃方法を持つ。



SPEC

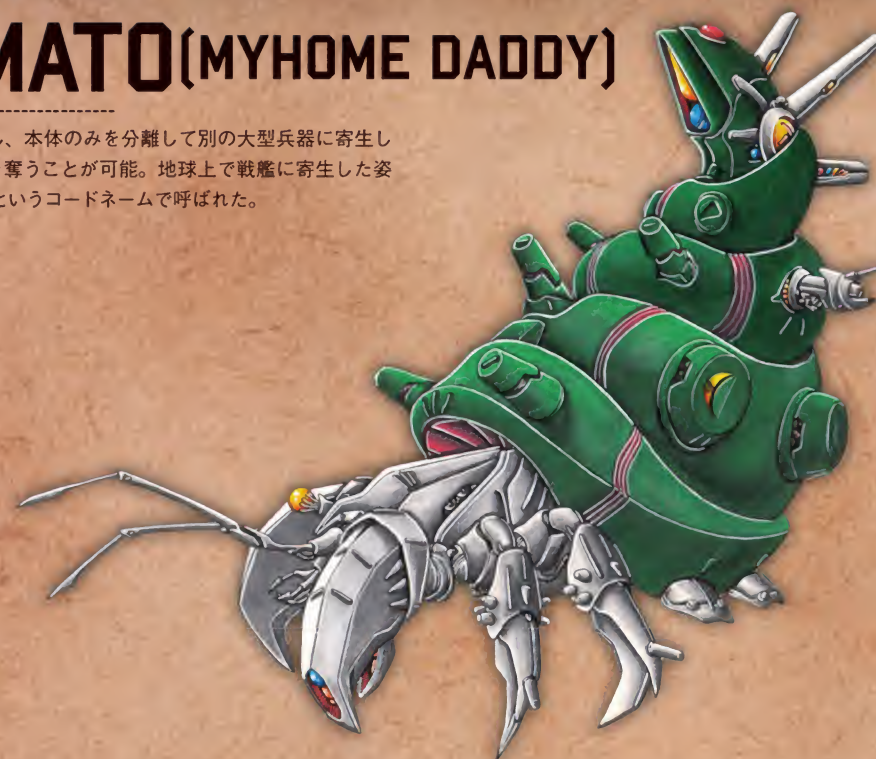
NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ドリオサーム 【和名：絡みつく闇】	高機動減滅型戦闘艦	521.4feet	D(宇宙空間)、他	テールレールガン(尾部)、等

CODE:NAME

## YAMATO(MYHOME DADDY)

MOTIF  
ヤドカリ

外殻を切り離し、本体のみを分離して別の大型兵器に寄生しコントロールを奪うことが可能。地球上で戦艦に寄生した姿は「YAMATO」というコードネームで呼ばれた。



SPEC

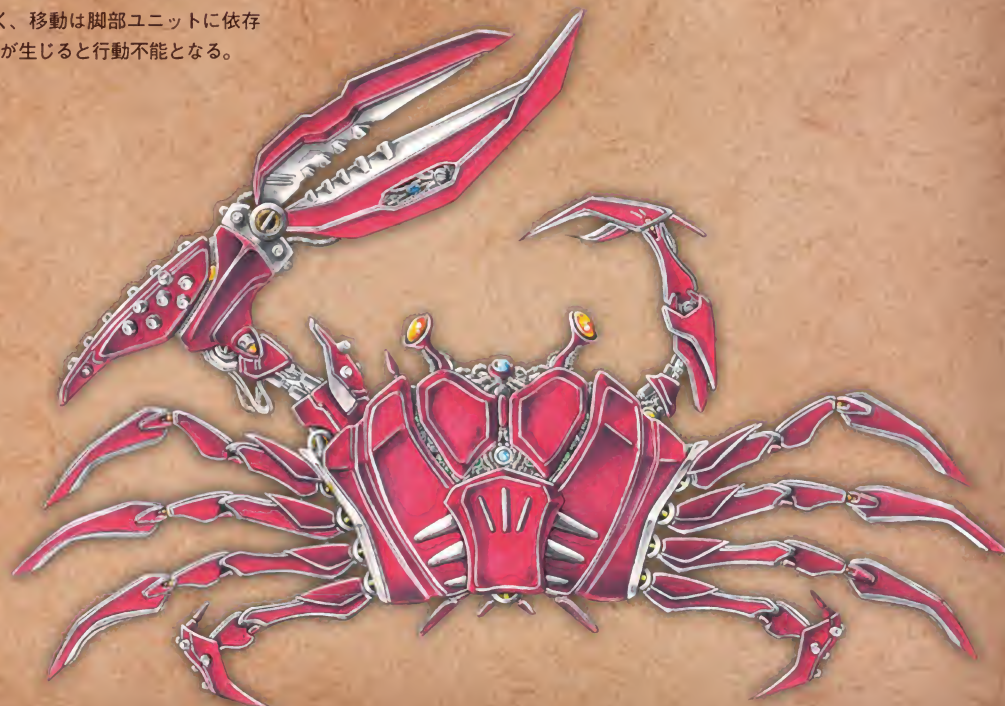
NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ヤマト(マイホームダディ) 【和名：姿借るもの】	擬装型戦闘艦	244.6feet	K(壊滅都市)	誘導レーザー弾、等

CODE:NAME

## RED CRUB

MOTIF  
シオマネキ

巨大な鋏を備えた戦闘艦で、地上戦を想定して建造されている。本体自体に推進能力はなく、移動は脚部ユニットに依存しているため、脚部にダメージが生じると行動不能となる。



SPEC

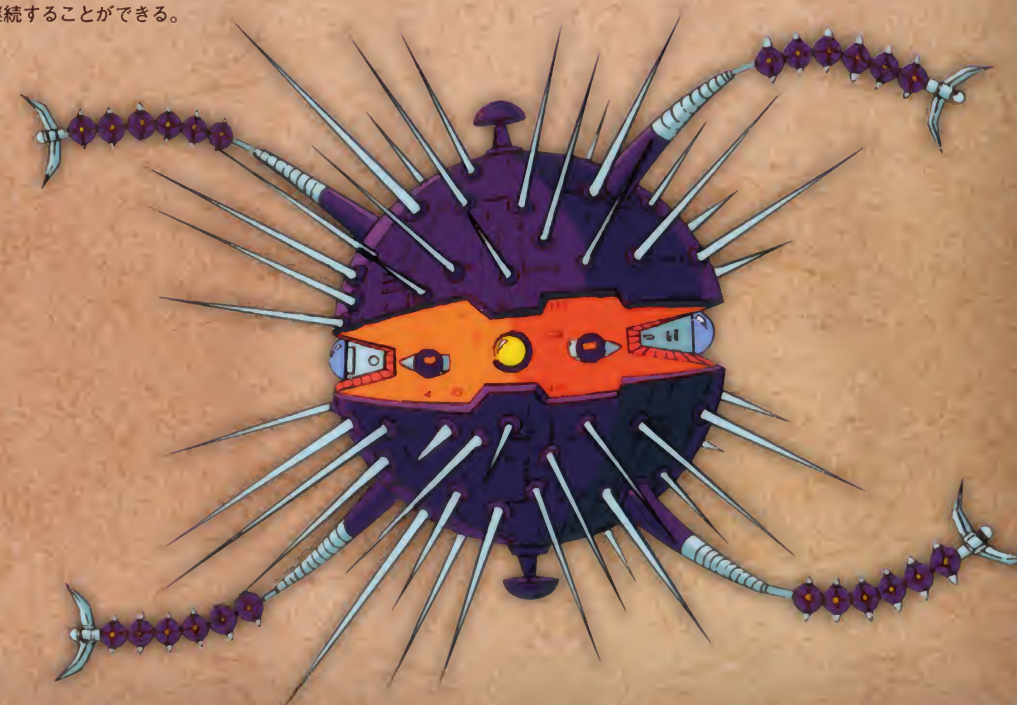
NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
レッドクラブ 【和名：朱き鋏】	拠点防衛用戦闘艦	257.2feet	G(月面基地)、他	リングレーザー砲(頸部)、等

CODE:NAME

## LEADAIN

MOTIF  
ウニ

4本の触手を持ち、外殻を鋭利な棘で覆った機動兵器。コアには生体部品が使用されており、外装が破壊されたあとはバイオユニットのみでの戦闘を継続することができる。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
リーダイン 【和名：棘まといしもの】	自律型機動兵器	278.9feet	L(北極大陸)	ニードルクラスター(外殻部) 等



CODE:NAME

## GRAND OCTOPUS

MOTIF  
タコ

火星遺跡の前線基地を護る戦闘母艦。触手状のディフェンスユニットを持ち、防御力が高い。体内に亜空間ゲートを備えており、そこから小型艦を呼び寄せることが可能。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
グランドオクトパス 【和名：巨大蛸】	拠点防衛型戦闘母艦	402.0feet	P(火星遺跡)、他	爆雷(触手部)、等

CODE:NAME

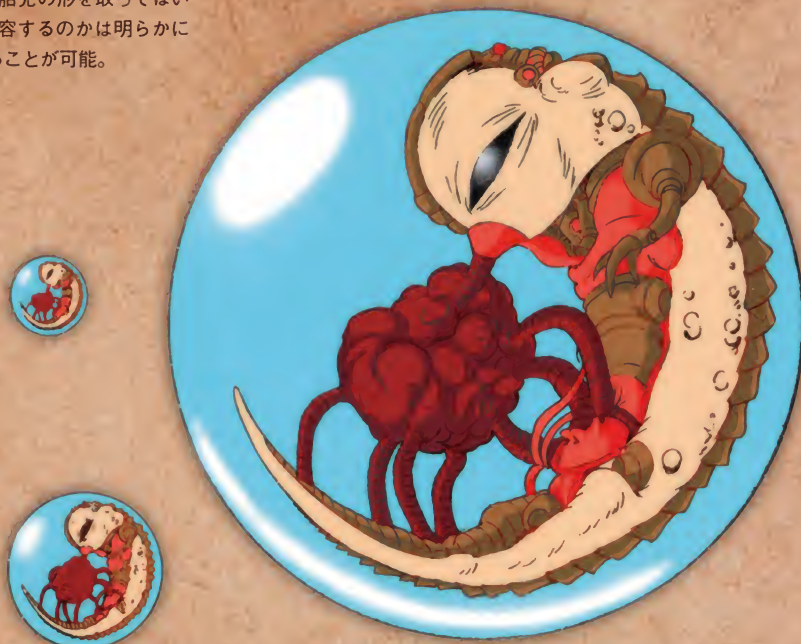
## BIO STRONG

MOTIF  
胎児

同盟軍が開発を進めていた生体兵器。胎児の形を取ってはいるが、成長を遂げるといかなる形に変容するのかは明らかにされていない。体長を自在に伸縮させることが可能。

SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
バイオストロング 【和名：原初なるもの】	試作型生体兵器	263.6feet	V(木星ガス雲)	遊離細胞弾、等



CODE:NAME

## LITTLE STRIPES

MOTIF  
エンゼルフィッシュ

熱帯魚をモチーフとして建造された戦闘艦。オリジナルのシルバーホークが装備していた武装を強力にしたエネルギーウェーブを発射することができ、広大な攻撃範囲を誇る。



SPEC

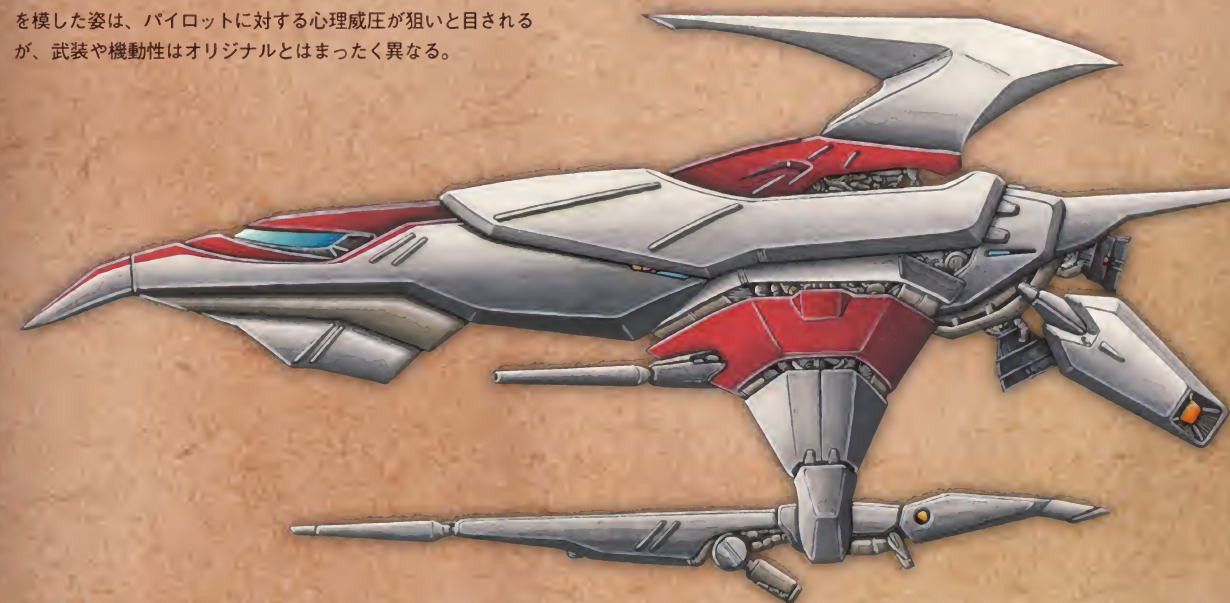
NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
リトルストライプ 【和名：さざめく縞模様】	汎用型戦闘艦	243.1feet	Y(宇宙空間)	広域エネルギーウェーブ(顎部)、等

CODE:NAME

## MOTHER HAWK

MOTIF  
シルバーホーク

同盟軍の最終防衛ラインに出現する戦闘艦。シルバーホークを模した姿は、パイロットに対する心理威圧が狙いと目されるが、武装や機動性はオリジナルとはまったく異なる。



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
マザーホーク 【和名：母なる鷹】	汎用戦闘母艦	304.3feet	Z(木星ガス雲)	レーザーカッター(尾翼)、等



## chronological table

626年	ダライアス	DARIUS
201年	ダライアス	DARIUS
1642年	ダライアス歴 惑星ヴァディス	DARIUS GAIDEN
1813年	ダライアス歴 惑星オルガ	DARIUS II
1904年	ダライアス歴 惑星ダライアス	DARIUS BURST
1910年	ダライアス歴 惑星テラ	DARIUS BURST

ダライアス歴1813年——太陽系救出作戦、発動。  
遙かなるオルガより、銀色の救世主が舞い降りる。

惑星ヴァディスからダライアス本星への帰還計画は、多大な犠牲を払いつつも成功を収め、ダライアス星系は繁栄期と呼ぶべき平和な時代を迎えようとしていた。

しかし、ベルサー襲撃の際に惑星ダライアスを脱出した人々は、宇宙の至る星々へと散らばっていた。惑星ヴァディスのほかにも、ダライアス星人は人類が居住可能な星を発見し、第二、第三の故郷……新天地としての移住が行なわれ続けていたのである。

その一つである惑星オルガ。それは、ベルサーの攻撃によりダライアスが死の星へと変えられた際、決死の脱出行を果たしたプロコとティアットがたどり着いた、緑なす美しい星である。プロコたちに続いて、ダライアスから脱出した移民船などを迎え入れたあと、数世代を重ねて繁栄を迎えた惑星オルガは独自の発展を遂げ、母星であるダライアスと同等の文化を築き上げていた。

しかし——ダライアス歴1813年。惑星オルガの深宇宙観測施設が、数億光年の彼方から発せられた微弱な電波を観測する。それは、数百年前に惑星オルガから他星系へと移住した、同胞であるダライアス星人からの救難信号であった。

信号解読の結果、それは惑星オルガとは別の銀河に位置する星団から発せられたものであると判明。発信元となる星団は「太陽系」と呼称され、巨大な恒星を中心に成り立つ小規模な系星であった。そして、そこに記されていた敵対勢力のデータに見え隠れしたのは……数千年前に惑星ダライアスを襲った異星知性体、ベルサーの影であった。

惑星オルガでは救難信号を巡って討議に入り、統合政府には緊張が走った。惑星オルガからは数億光年離れた星系で発生した危機とはいえ、滅亡に晒されているのは自分たちの同胞である。太陽系を襲った敵対勢力が惑星オルガへと到達する可能性は極めて低かったが、救難信号を黙殺してしまうことを世論が許さなかった。

そして、ついに惑星オルガを統括するダライアス王は、遠き同胞を救うため、救出作戦の発動を軍へと下した。その勅令を受け、統合政府は迅速に作戦を編案。その中で最も成功の可能性が高い一案が採用された。それは、惑星オルガが誇るマルチプラットフォーム戦闘機「シルバーホーク」による救出作戦であった。

惑星ヴァディス製のシルバーホークは、A.N.の忘れ形見であるマイクロブラックホール制御技術と、独自開発された縮退炉エンジン、ならびに亜空間通信技術を利用したキャプチャーシステムが採用されていた。しかし、惑星オルガで改良されたシルバーホークにはこれらのテクノロジーは採用されていない。その代わりに、惑星オルガにはプロコとティアットが搭乗していたオリジナルのシルバーホークが遺されており、その主動力源であるタキオンドライブの研究が進められていた。

超エネルギー粒子であるタキオンは、アムネリア文明が使用していた反物質エネルギー機関と同等の高出力を実現させ得る可能性を持っていたが、その制御は困難を極めた。だが、惑星オルガの研究者たちは、粘り強く、辛抱強く超エネルギー体と向き合い、世代を重ねてタキオン粒子の可能性を探り続けていたのである。

太陽系救出用にリビルドされた新生シルバーホークには、惑星オルガのタキオンテクノロジーが凝縮されており、ダライアス脱出時のオリジナルを越えるポテンシャルを有する機体へと仕上がることとなった。長距離亜空間跳躍機能や、ドライブから供給されるエネルギーを兵器転用したバルスキャノン、プラズマレーザーなどの兵装を有し、単機で戦局を変えうるスペックを実現したのである。

だが、太陽系救出作戦の発動までには一刻の猶予もなかった。精度の確保からタキオンドライブの量産は困難を極め、最終的にロールアウトしたのはシルバーホーク1号機、同2号機の2機のみであった。

パイロットの選定も精査に精査が重ねられ、軍のトップエースであり、かつての英雄の再来とも言われるプロコJr.が1号機へと搭乗。2号機には、時を同じくして軍で頭角を現した女性パイロット、ティアットYOUNGが選ばれた。彼女も英雄ティアットの血を引く人間であり、惑星オルガの始祖である直系二人が、太陽系へと派遣されることになったのである。その巡り合わせは、まさに天文学的確率とっていい偶然であった。

敵勢力の前線基地が存在する太陽へと跳躍し、そこから各星々を解放しながら、本拠地と目される木星へと攻め上る——作戦名「オルガ・ブリーズ」。

遠き呼び声に応えるべく、銀色の救世主が、再びその翼を広げるのであった。

# DARIUS ODYSSEY



## EPISODE 5

### — ダライアスバースト —



CODE:NAME

## IRON FOSSIL

MOTIF  
シーラカンス

全身を覆った複合装甲を盾に最前線で戦うことを目的とした強襲型の戦艦。従来の同系列艦より船体構造がスリム化されたため、敵地への侵攻スピードが高められている。

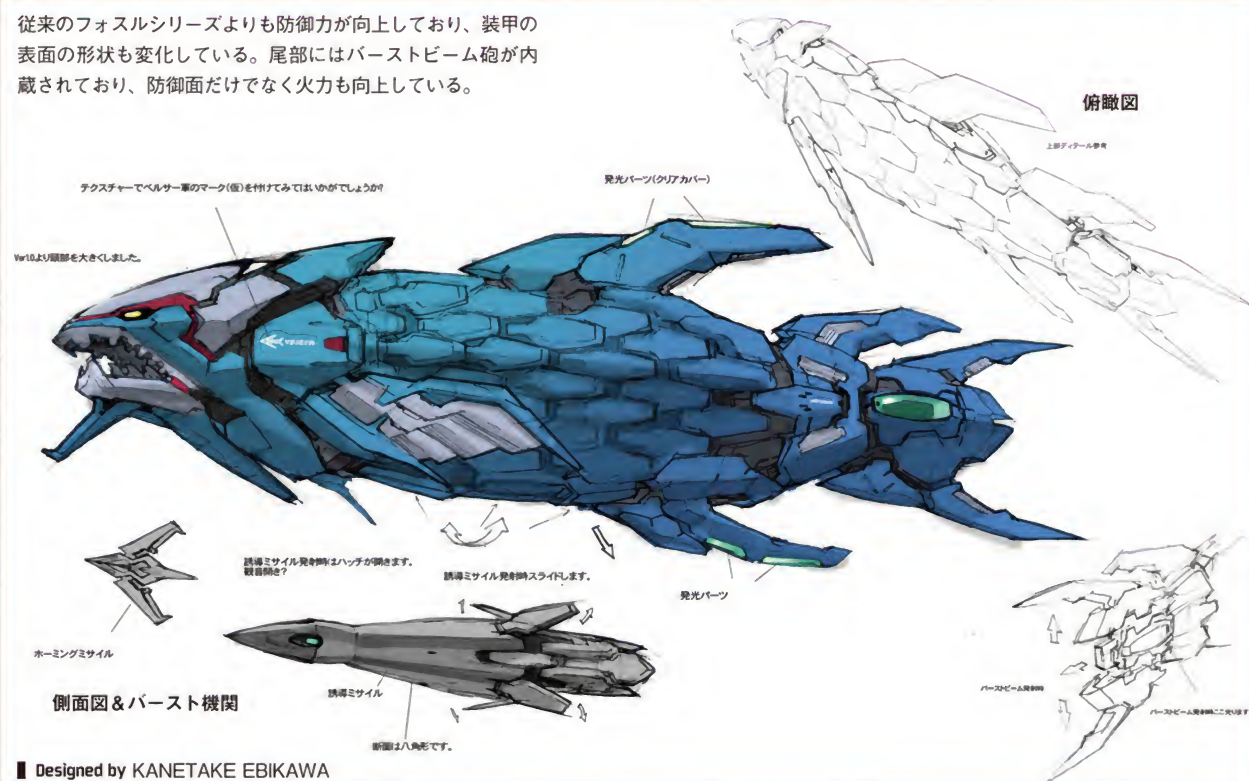


SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
アイアンフォスル 【和名：鉄の化石】	汎用型戦艦	225.3feet	A(惑星ダイアス海底)	バーストビーム砲(尾部)、等

SOURCE 準備稿

従来のフォスルシリーズよりも防御力が向上しており、装甲の表面の形状も変化している。尾部にはバーストビーム砲が内蔵されており、防御面だけでなく火力も向上している。



Designed by KANETAKE EBIKAWA

CODE:NAME

## MUD WHEEL

MOTIF  
オウムガイ

フォスル型戦艦による電撃的な侵攻を行なった後に、制圧を担当する戦艦。多方向への同時攻撃が可能であり、装備された武装のほとんどが多砲塔となっている。ボディ本体は重装甲に包まれており、高い防御力を持つ。

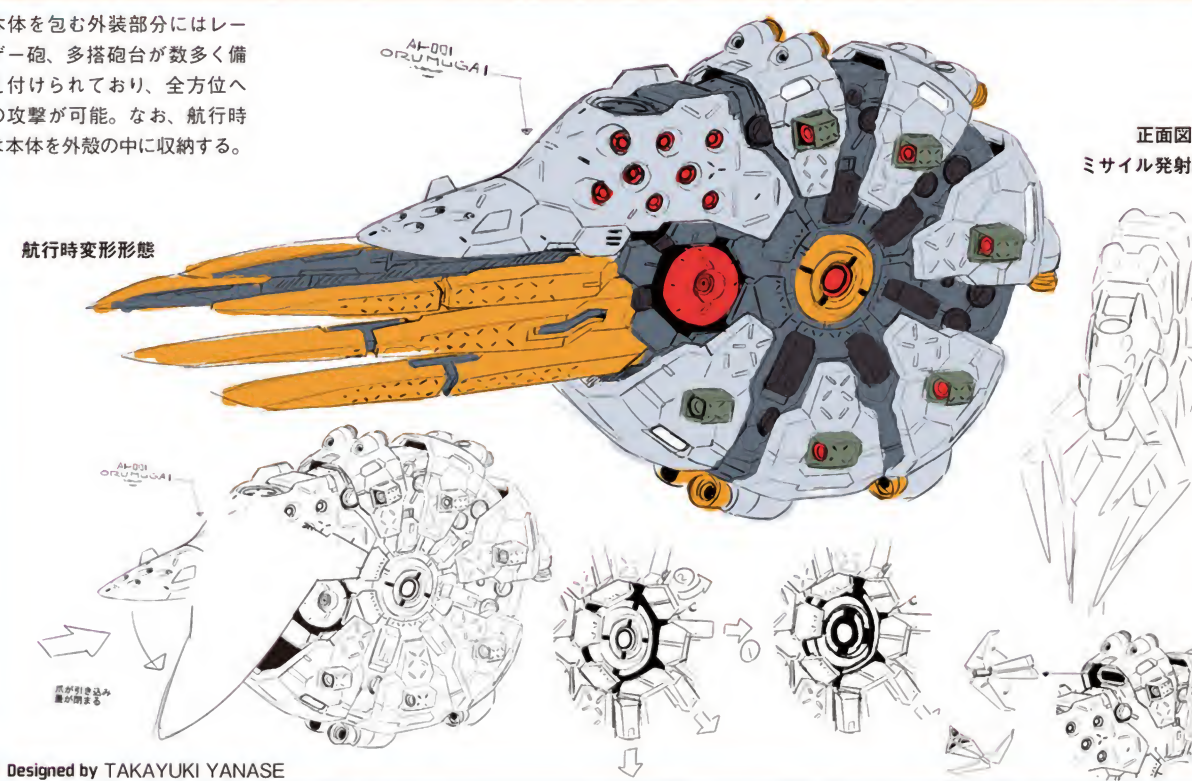


SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
マッドホイール 【和名：泥まみれし輪】	局地制圧型戦艦	301.2feet	B(惑星ダイアス上空)	速射レーザー砲(外殻)、等

SOURCE 準備稿

本体を包む外装部分にはレーザー砲、多搭砲台が数多く備え付けられており、全方位への攻撃が可能。なお、航行時は本体を外殻の中に収納する。



Designed by TAKAYUKI YANASE



CODE:NAME

## LIGHTNING FLAMBERGE

MOTIF  
ノコギリエイ

基本武装をレーザーに特化させたレーザー砲撃艦であり、多くの種類のレーザー砲を搭載する。運用場所は、レーザーを減退させる大気が存在しない宇宙空間に限定されるが、適性エリアでは高い攻撃力を発揮する。

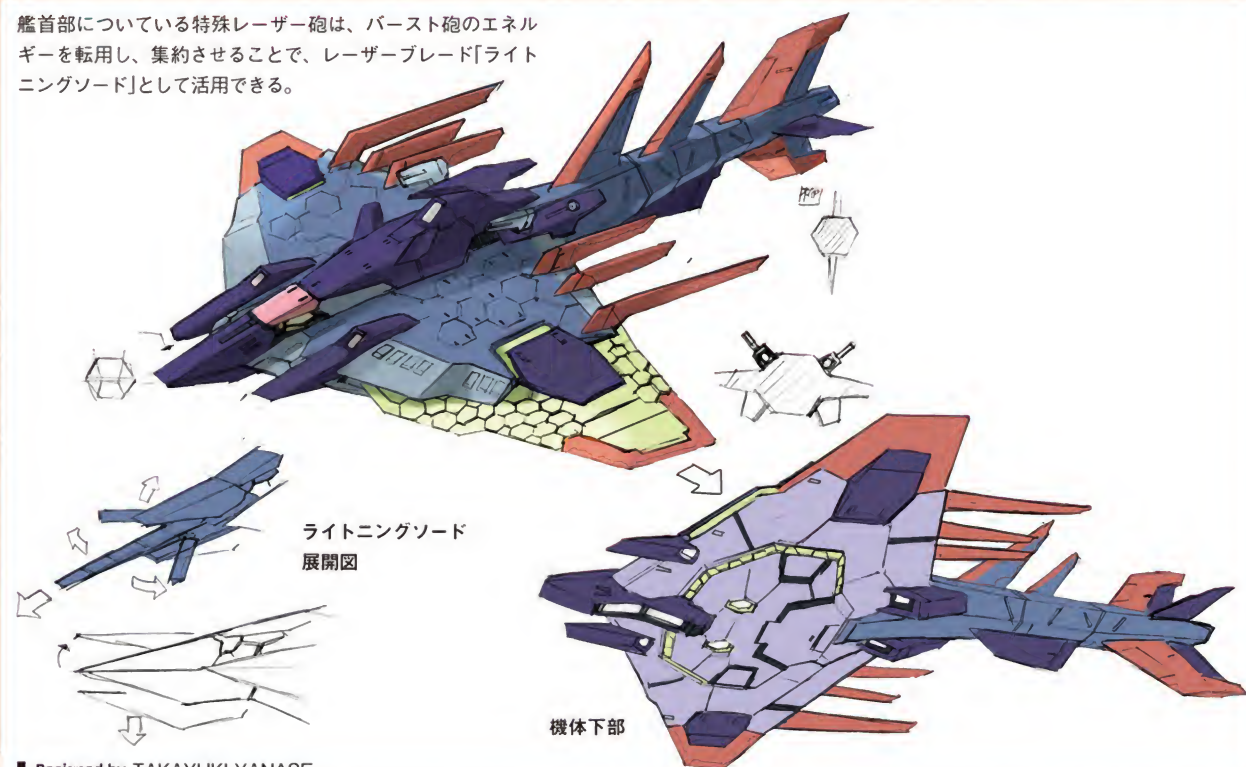


SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ライトニングフランベルジュ 【和名：電気仕掛けの剣】	拠点防衛用戦闘艦	286.6feet	C(敵前線基地)、他	大口径レーザー砲(頸部)、等

SOURCE 準備稿

艦首部についている特殊レーザー砲は、バースト砲のエネルギーを転用し、集約させることで、レーザーブレード「ライトニングソード」として活用できる。



Designed by TAKAYUKI YANASE

CODE:NAME

## MIRAGE CASTLE

MOTIF  
ハリセンボン

小型艦に武装装甲ユニットを装着することで、大型艦と同等の運用を可能にした攻撃艦。損傷が一定値を超えたユニットはバージ(分離廃棄)され、戦闘終了後の機体修復作業も亜空間ファクトリーから送られたユニットを装着するだけで完了する。



SPEC

NAME  
ミラージュキャッスル  
【和名：幻影の城】

TYPE  
武装装甲換装型攻撃艦

SIZE  
181.3feet

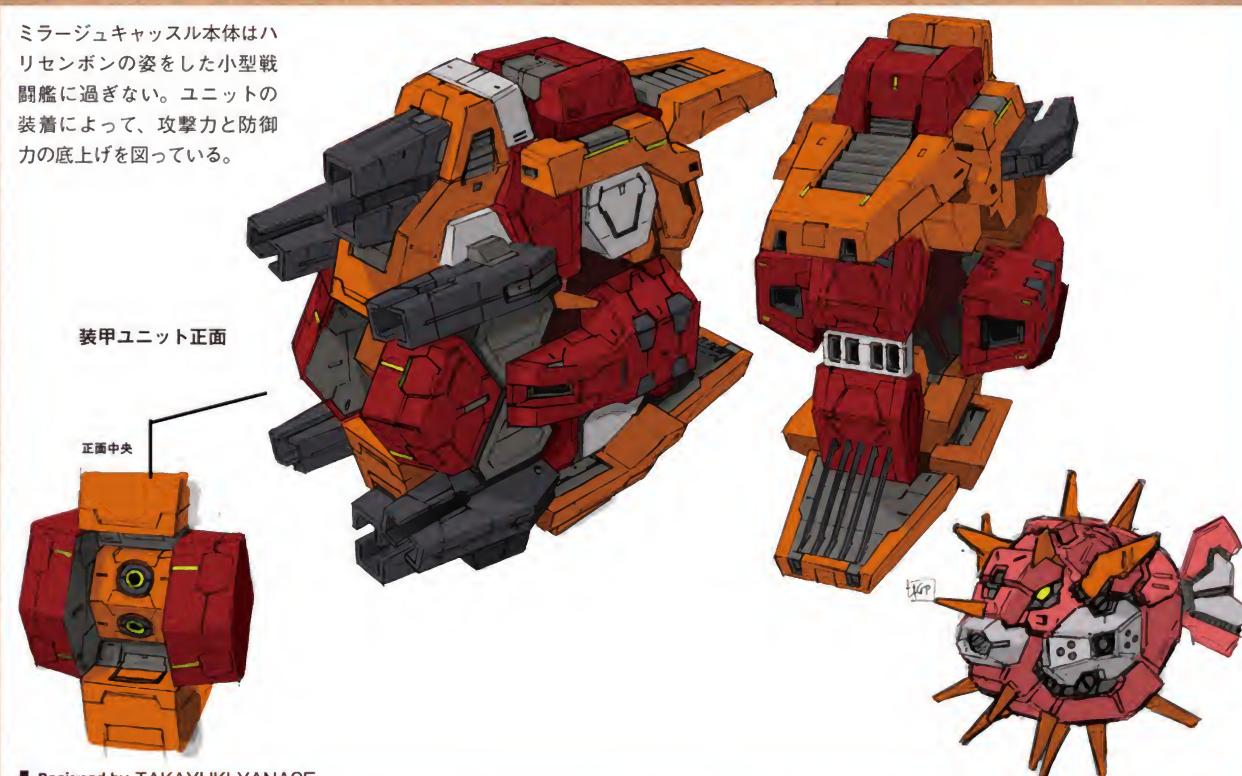
ZONE  
E(ワープゲートA)、他

WEAPON  
大口径レールキャノン  
(外殻部)、等



SOURCE 準備稿

ミラージュキャッスル本体はハリセンボンの姿をした小型戦闘艦に過ぎない。ユニットの装着によって、攻撃力と防御力の底上げを図っている。



Designed by TAKAYUKI YANASE



CODE:NAME

MOTIF  
ピラニア

# HUNGRY GLUTTONS

惑星ダイアス最初の襲撃時からベルサーが運用していた、グラトンシリーズの最新鋭艦。スリム化に成功し、従来の火力を凌駕しつつ運用スピードが向上。搭載機のピラニア型機動兵器との連携攻撃というコンセプトは引き継がれている。

SPEC

»NAME

ハングリーグラトンズ  
【和名：餓えしものたち】

»TYPE

汎用型戦闘母艦

»SIZE

227.2feet

»ZONE

H(敵母星海底基地)

»WEAPON

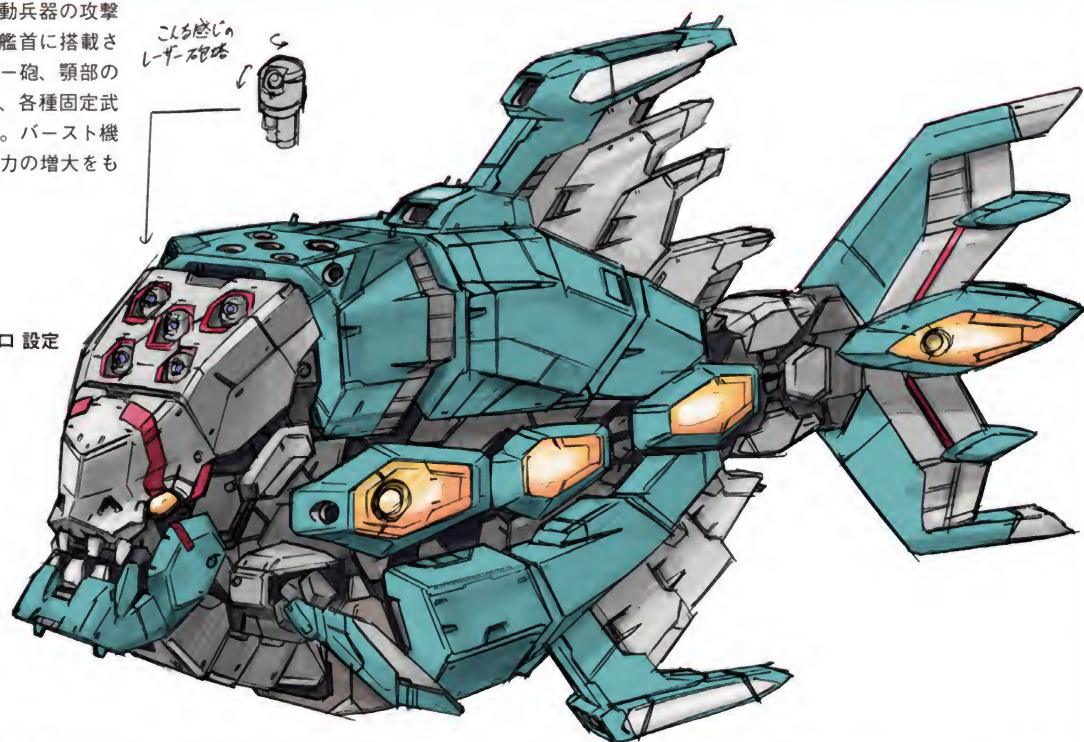
ピラニア弾、等

SOURCE 準備稿

搭載した小型機動兵器の攻撃力増加に加え、艦首に搭載された速射レーザー砲、頸部の拡散粒子砲など、各種固定武装の性能も向上。バースト機関の搭載が、火力の増大をもたらしている。

この感じの  
レーザー砲

レーザー発射口 設定



Designed by KAZUHIKO KAKOI

CODE:NAME

MOTIF  
ミノカサゴ

# THOUSAND KNIVES

ベルサー軍本星の資源惑星の護衛を担当する攻撃艦。艦の周囲にファンを展開させて固定砲台としての砲撃、散開させてのオールレンジ攻撃などが可能で、攻守にバランスが取れた戦闘力を有している。

SPEC

»NAME

サウザンドナイブズ  
【和名：千の匕首】

»TYPE

汎用型攻撃艦

»SIZE

248.3feet

»ZONE

I(敵母星資源小惑星)

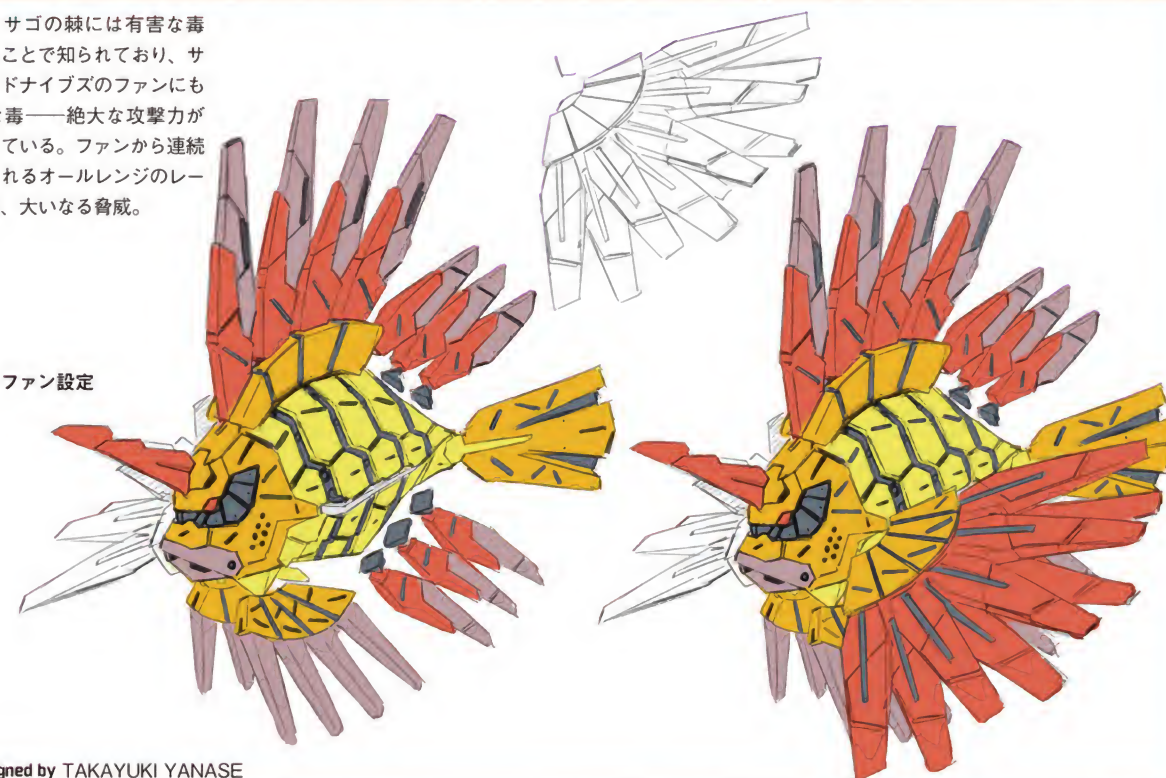
»WEAPON

オールレンジレーザー、等

SOURCE 準備稿

ミノカサゴの棘には有害な毒があることで知られており、サウザンドナイブズのファンにも強烈な毒——絶大な攻撃力が備わっている。ファンから連続照射されるオールレンジのレーザーは、大いなる脅威。

ファン設定



Designed by TAKAYUKI YANASE



CODE:NAME

## DARK HELIOS

敵母星に駐留し、外敵に対する防衛を担う。単機で防衛行動を行なう特殊高速機動艦となっており、船体は複数のユニットで構成されている。外装を破壊されても、戦闘継続が可能。

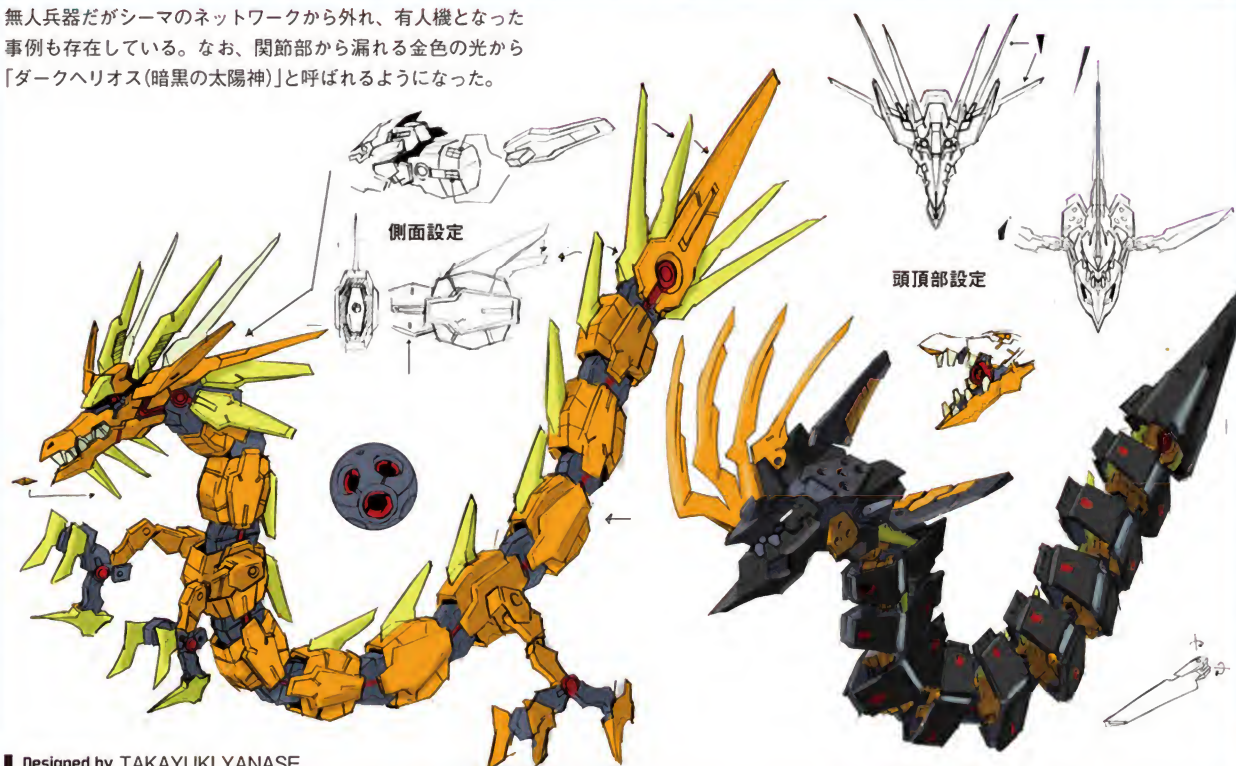
MOTIF  
リュウクウノツカイ

SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ダークヘリオス 【和名：暗黒の太陽神】	特殊高速機動艦	428.3feet	J(敵母星大気層)	バースト砲(頭部)、等

SOURCE 準備稿

無人兵器だがシーマのネットワークから外れ、有人機となった事例も存在している。なお、関節部から漏れる金色の光から「ダークヘリオス(暗黒の太陽神)」と呼ばれるようになった。



Designed by TAKAYUKI YANASE

CODE:NAME

## GREAT THING

MOTIF  
マッコウクジラ

ベルサー軍最終防衛要塞を護る巨大戦闘指令艦。シーマが運用していたオリジナル艦の性能に迫るほどに、各種スペックは向上している。オリジナルがβビーム砲を装備していたのに対し、こちらはバースト砲を装備。主武装のドリル弾をはじめ、火力に関しては同等かそれ以上の性能を叩き出している。

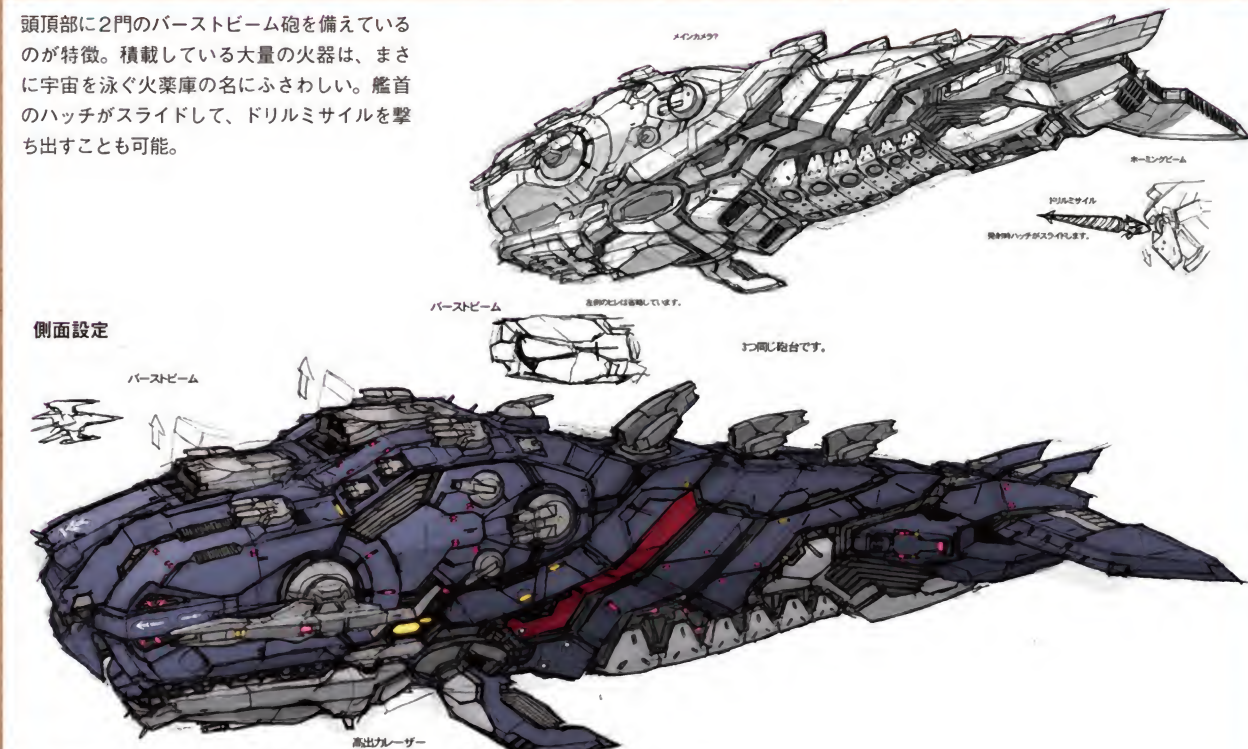


SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
グレートシング 【和名：巨大なるもの】	大型戦闘指令艦	399.7feet	K(敵母星最終防衛要塞)	ドリル弾、等

SOURCE 準備稿

頭頂部に2門のバーストビーム砲を備えているのが特徴。積載している大量の火器は、まさに宇宙を泳ぐ火薬庫の名にふさわしい。艦首のハッチがスライドして、ドリルミサイルを撃ち出すことも可能。



Designed by KANETAKE EBIKAWA

※P.46-53の全長データはダイアス歴1904年時点のもの。ダイアス歴1910年の戦役においてベルサー艦は全般的に変質の傾向を示しており、同形態であってもサイズに大きな差異が認められる。ダイアス宇宙軍では、サイズが違っていても、同じ形をした艦は(便宜上)統一したコードネームで呼んでいる。



## DARIUSBURST - PROLOGUE -

ダライアス歴1642年——惑星ヴァディスからの帰還計画は成功し、人類はベルサー軍より母なる星、惑星ダライアスを奪還することに成功する。

新たにヴァディスから入植した者たち(第二世代ダライアス人類)は星の復興に力を注ぎ、荒廃していた惑星ダライアスは、徐々に本来の姿を取り戻していった。もともとアムネリアから移住していた第一世代ダライアス人類は、ベルサーによる侵略との戦いで疲弊、減少し、文明レベルも衰退しきっていた。彼らはヴァディスからの入植が始まると同時に、同じ人類として統合され、緩やかに吸収されていった。

ダライアス歴1800年代——文明はすでに円熟期に入っており、大規模な宇宙開発にも着手しはじめる。その代表的なものが、惑星ダライアスの防衛計画の一環として建造が始まった「ダイソン球構築計画」であった。惑星ダライアスから等距離に球状にコロニーを配置し、いずれは恒星全体を包み込む巨大なエネルギーフィールドを形成。生活圏の安定確保と恒星エネルギーの効率的な運用、加えて、ダイソン球自体を外敵の進行を阻む防衛ラインとして機能させるのが目的であった(ダライアス歴1900年の時点で108のコロニーが稼働するが、まだ球状を形成するには至っていない。一部のコロニーは重武装されており、宇宙要塞としても機能中である)。

また、惑星ダライアスの地表には6本の軌道エレベーターと、それぞれを繋ぐオービタルリングが建設され、宇宙、地上、海中を繋ぐ高速トラフィクスネットワークが張り巡らされていた。軌道エレベーターは物資の搬送のみならず、戦力を可及的速やかに軌道上へと送り出す手段としても活用され、惑星防衛の要ともいえる存在となっていた。

そして、時は流れてダライアス歴1904年。日々、外敵からの警戒を続けていたダライアス軍の軌道上パトロール艇が、異星知性体の機体と思しき残骸を発見する。過去に交戦経験のあるベルサーの機体によく似たそれは、早急に回収され解析された。

解析の途上、驚くべきことに内部からは人類の遺体が複数発見される。同時に艦内に遺されたデータから、彼らがベルサーの捕虜となっていたアムネリア人の子孫であることが明らかになる。

彼らは、ベルサー内で生き残るために兵器開発を続けさせられており、ついには究極の兵器「バースト機関」を生み出していた。彼らは設計データを持って脱走したが、ダライアス星系に近づいたところでベルサーの追撃を受け、その命を散らしてしまったのである。

だが、彼らの決死の逃避行は無駄ではなく、命と引き替えに惑星ダライアスへとバースト機関の設計図を届けることに成功した。同時に、彼らが遺したデータにより、ベルサーによるダライアス再侵略計画が明らかになる。そのデータの中には、ベルサー艦隊の母星位置を示した次元マップも記されていた。



ベルサー再侵略が近いことを知ったダライアス統合政府は、急速戦力の再編へと動き出す。ダライアス宇宙軍では、バースト機関の設計データを組み込み、新たに「シルバーホーク バースト」の開発を開始。だが——着々と戦闘準備が進む中、ベルサーは意外な方法で侵略を開始した。自己進化型プログラムによるウイルスを使い、ダライアス星系の亜空間通信ネットワークを寸断してきたのだ。



異次元の中でも、現実世界と重なりが近い部分に属する空間、それが亜空間である。四次元に近い位置に存在する亜空間は、次元同士の座標位置が解明されており、その両者の地点を移動することで、ワープ航法が可能となる。これを通信網に置き換えたものが、亜空間通信ネットワークである(この技術はアムネリア時代から存在し、過去においては強制的に敵とのネットワークを構築して、制御系を掌握、コントロールすることすら可能であった)。

ダライアス星系においては、通信端末を持つものがすべてが亜空間ネットワークでリンクされており、個々の端末が先鋭型グリッドコンピューティングとして機能していた。その管理に中心は存在せず、ネットワークそのものが、個であり、中心でもあった。これはヘッドクォーターの破壊によりネットワーク全体が破壊されることを防ぐための処置であった。しかし、このネットワーク形態が仇となり、ネットワークへとリンクしていたすべての機体は例外なくウイルスの浸食を受けることとなる。末端から進入したウイルスは、同速度ですべてのネットワークへと蔓延し、ダライアス軍の情報伝達手段はほぼ無力化されてしまったのである。

これまでベルサーは、機動艦隊による力押しでの侵攻を主軸に据えていた。それに対して、今回侵攻してきたベルサーが組み立てた侵略タクティクスは、従来とはまったく違った柔軟なものであった。これまで人類と戦火を交えたベルサーとは別の指令系統を持つ、新たな敵。しかし、ダライアス軍作戦本部の解析が終わるころには、すべてが手遅れとなっていた。ウイルスによる攻撃で、ネットワークへリンクしていた機体は抵抗することを封じられ、宇宙軍は再侵略を開始したベルサーとの初戦で、なす術もなく壊滅。抗する術を奪われたダライアス星人の頭上に、1700年前の悪夢が蘇ろうとしていた。

しかし——。

ただ唯一、バースト機関の開発を進めていたティアット宇宙軍基地だけがウイルスの感染を免れ、戦力を保持し続けることに成功していた。バースト機関の設計データそのものが、ベルサーのウイルスに対する免疫データとして機能し、プロテクトの役目を果たしていたのである。

ティアット宇宙軍基地でロールアウトしていた新型機「シルバーホーク バースト」は2機。最後の希望として立案されたのは、2機の新型シルバーホークによる、成功率ゼロに等しい反攻作戦であった。非人間用となる1号機「レジェンド」には人型AI端末であるTI2が搭乗。同2号機「ネクスト」のシートは、たたき上げのテストパイロット、リーガ・ブラティカへと託された。

ネットワークのサポートを受けられない孤立無援の状況で、シルバーホーク バーストは迫り来る敵部隊へと戦いを挑む。彼らの目標は、捕虜たちが命を懸けて遺したデータの中にあった、敵ベルサー本星。

連綿と続く戦いの歴史の果て、ようやく掴んだ平和を守るため。  
悪夢の連鎖を断ち切り、力なき人々の未来を勝ち得るため。  
絶望の空を切り裂き、銀色の鷹は再び飛翔する——。

出撃するシルバーホークバーストを見送るティアット宇宙軍基地。その中で、ひとりの少女は、だれに聞かせるでもなく呟いていた。

「二人は新たな命の始まりを見ることになる……」

それは遙かなる伝説の時代、アムネリア25世が、出撃するシルバーホークを見送ったときに残した言葉と、同じ響きを持っていた……。

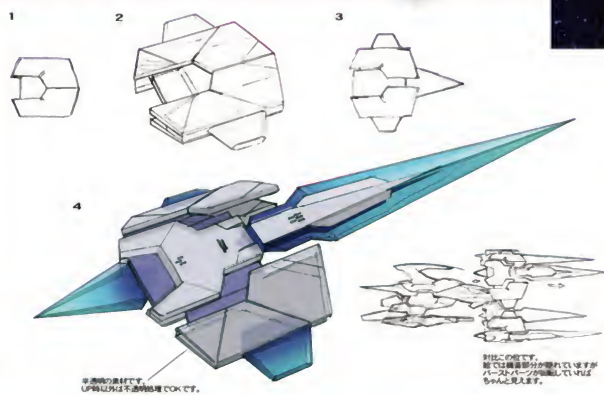


CODE:NAME

## SILVER HAWK BURST 1st

伝説の戦闘機を模して作られた、バースト機関搭載の最新鋭機。大気層、海洋、宇宙、亜空間のすべてに対応したマルチプラットフォームモデルでもある。亜空間に収納した支援設備へのビットインで、長期の戦闘にも耐えられる。

Designed by  
KANETAKE EBIKAWA



SPEC

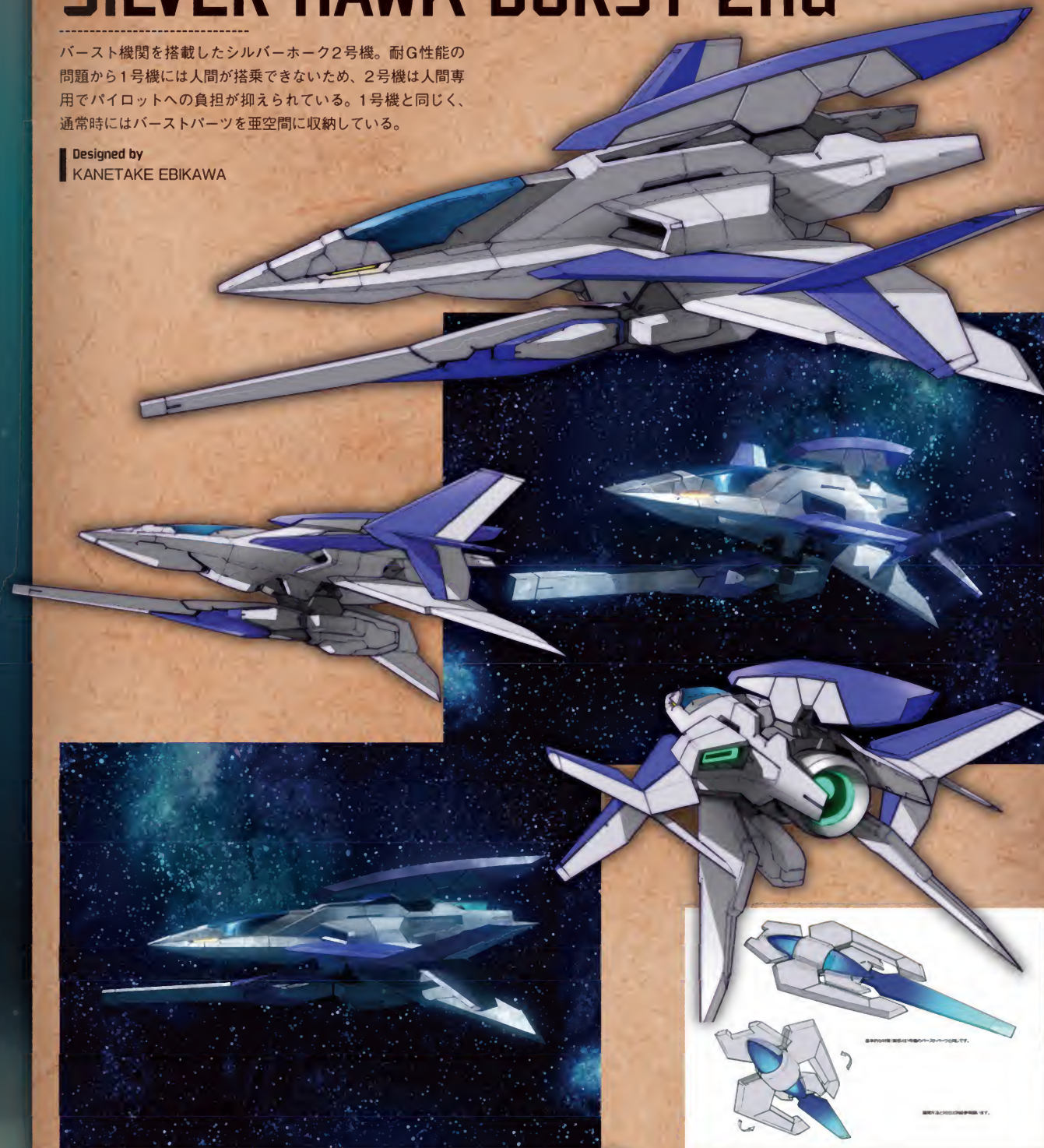
NAME	シルバーホークバースト1号機 タイプ：レジェンド	WEAPON	バーストビーム
SIZE	32.4feet (バーストパーツ含まず)	SUBWEAPON	バルスレーザー マルチボム
WEIGHT	21.3t (バーストパーツ含まず)	PILOT	HUMAN-INTERFACE Ti2

CODE:NAME

## SILVER HAWK BURST 2nd

バースト機関を搭載したシルバーホーク2号機。耐G性能の問題から1号機には人間が搭乗できないため、2号機は人間専用でパイロットへの負担が抑えられている。1号機と同じく、通常時にはバーストパーツを亜空間に収納している。

Designed by  
KANETAKE EBIKAWA



SPEC

NAME	シルバーホークバースト2号機 タイプ：ネクスト	WEAPON	バーストビーム
SIZE	33.7feet (バーストパーツ含まず)	SUBWEAPON	バルスレーザー マルチボム
WEIGHT	23.4t (バーストパーツ含まず)	PILOT	D.S.F リーガ ブラティカ





## キャラクター設定

>>> DARIUSBURST >>>



新たなる力、シルバーホークバーストを駆る運命のパイロットたち。彼らの双肩に、惑星ダライアスの未来は託された。

SILVER HAWK BURST 1st PILOT

# Ti2

シルバーホークバースト1号機「レジェンド」のパイロット。人間ではなく最新型のAI端末であり、常に亜空間ネットワークと接続されている。

Designed by  
HUMIKANE SHIMADA



オーバークロックモード時

通常時

SILVER HAWK BURST 2nd PILOT

# Riga Pratica

シルバーホークバースト2号機「ネクスト」のパイロット。ダライアス宇宙軍に所属。亜空間ネットワークへの耐性の高さを買われ、選抜される。

Designed by  
HUMIKANE SHIMADA



## DARIUS ODYSSEY

ダライアスバースト アナザークロニクル  
**DARIUSBURST**  
ANOTHER CHRONICLE

ダライアスバースト アナザークロニクル  
**DARIUSBURST EX**  
ANOTHER CHRONICLE

## EPISODE 6

— ダライアスバースト アナザークロニクル —  
&  
— ダライアスバースト アナザークロニクルEX —



CODE-NAME

## KING FOSSIL

フォスルシリーズのベースと考えられている旗艦。同名の艦は遥か昔から確認されているものの、同型艦かは不明。機動爆雷やバーストビームを搭載しており、以前の同名艦にあった死角の多さや火力の低さという問題点は改善されている。



SPEC

NAME	SIZE
キングフォスル 【和名：化石の王】	512.4feet
TYPE	ZONE
汎用型戦闘艦	クロニクルモード
WEAPON	
機動爆雷 等	

MOTIF  
シーラカンス

CODE-NAME

## KNIGHT FOSSIL

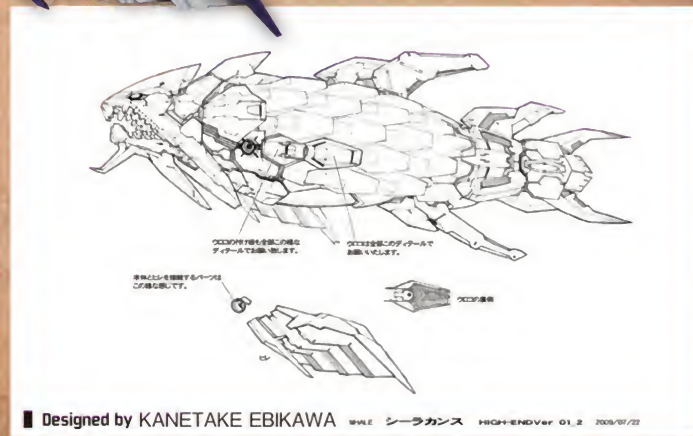
現在確認されているフォスルシリーズの中で最新とされている旗艦。炸裂タイプの砲弾を持つなど攻撃面で強化を受けている。また、フォスル系の特徴であるチョバムアーマーは電磁装甲へと換装され、うろこ状の装甲が剥がれる際に光を放つ。



SOURCE 準備稿

SPEC

NAME	ZONE
ナイトフォスル 【和名：化石の騎士】	O(宇宙基地) 他
TYPE	
汎用型戦闘艦	
SIZE	WEAPON
518.6feet	大型ミサイル(炸裂弾) 等



CODE-NAME

## HARD WHEEL

マッドホイールの改良型。重装甲に包まれており高い防御力を持つ。フォスル型旗艦による電撃侵攻の後に、侵攻惑星制圧を担当する。レーザーからミサイル兵装への換装がなされ、一斉射撃により弾幕を張ることが可能となった。



SPEC

NAME	SIZE
ハードホイール 【和名：堅牢なる輪】	336.1feet
TYPE	ZONE
局地制圧型戦闘艦	B(海底) 他
WEAPON	
小型ミサイル、 速射型レーザー 等	

MOTIF  
オウムガイ

CODE-NAME

## THORN WHEEL

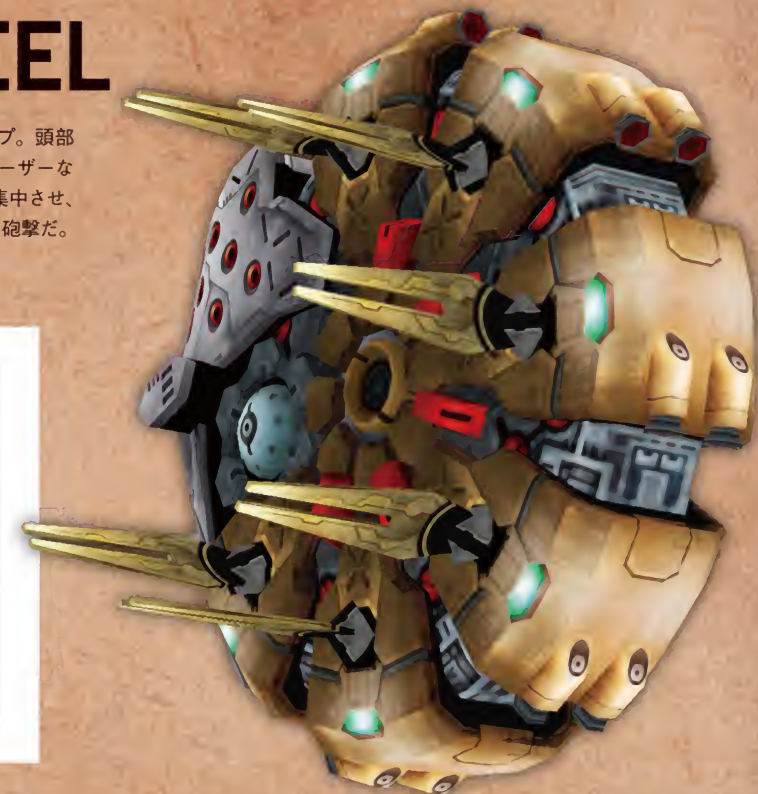
ホイールシリーズの中で最も攻撃力を重視したタイプ。頭部からの浮遊機雷や、新型装甲から発射される誘導レーザーなどを持つ。中でも凶悪なのは、側面の刺を一方に集中させ、そこを砲口として発射される超長距離用極大レーザー砲撃だ。

SOURCE 準備稿



SPEC

NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ソーンホイール 【和名：棘のある輪】	局地制圧型戦闘艦	338.3feet	クロニクルモード	浮遊機雷、 長距離レーザー砲 等





CODE:NAME

## LIGHTNING CLAW

MOTIF  
ノコギリエイ

レーザーを基本武装とするライトニングシリーズの旗艦。ライトニングフランベルジュと比較してヒレ状のスタビライザー及び兵装が強化されている。レーザーを減退させる大気が存在しない宇宙空間では高い攻撃力を誇る。

SPEC

»NAME

ライトニングクロウ  
【和名：電気仕掛けの爪】

»TYPE

拠点防衛型戦闘艦

»SIZE

347.2feet

»ZONE

D(衛星軌道上) 他

»WEAPON

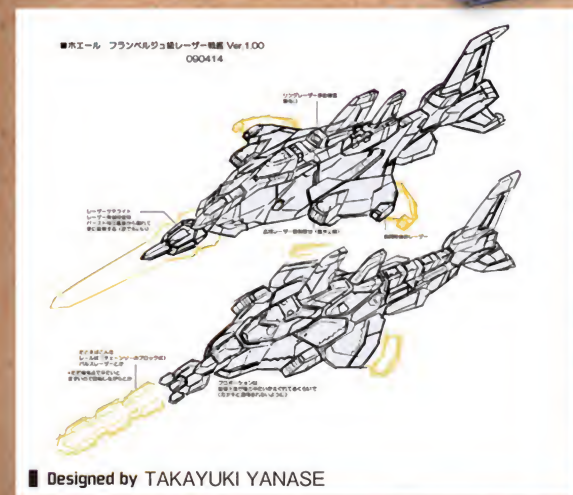
多重放電レーザー、  
小型レーザー砲 等

CODE:NAME

## LIGHTNING PRISON

ライトニングタイプの中では、最も対艦攻撃に特化した旗艦。ヒレと背中に大口径のレーザー砲が追加された。拡散型レーザーやバーストビームといった範囲の広い攻撃はシルバーホークのような戦闘機にとっては脅威となる。

SOURCE 準備稿



»SIZE

350.6feet

SPEC

»NAME

ライトニングプリズン  
【和名：電気仕掛けの牢獄】

»TYPE

拠点防衛型戦闘艦

»ZONE

クロニクルモード

»WEAPON

拡散レーザー砲、  
対艦レーザー砲 等

CODE:NAME

## PHANTOM CASTLE

MOTIF  
ハリセンボン

ミラージュキャッスルの派生艦。目眩まし効果を持つ極太ビームユニットが採用され、小型艦の武装がミサイルから誘導型レーザーに変更された。執拗なまでの弾幕をはることから、サルガッソーの悪夢と呼ばれ恐れられている。

SPEC

»NAME

ファントムキャッスル  
【和名：幻覚の城】

»ZONE

F(宇宙艦隊) 他

»TYPE

武装装甲換装型攻撃艦

»WEAPON

大口径レールキャノン 等

»SIZE

352.5feet(装甲部)

CODE:NAME

## DUAL SPIN

ハリセンボン型の旗艦。ミラージュキャッスルとファントムキャッスルの本体である小型艦が対をなした一組をデュアルスピンと呼ぶ。二体で敵を挟み込むように動きながら、レーザーやバーストビームで圧殺を狙ってくる。

SPEC

»NAME

デュアルスピン  
【和名：二重の棘】

»SIZE

172.8feet

»TYPE

武装装甲換装型攻撃艦

»ZONE

W(海底洞窟) 他

»WEAPON

大型ミサイル、  
小型レーザー砲 等



CODE:NAME

## HEAVY GLUTTONS

ハングリーグラトンの強化派生艦。シリーズの特徴であった小型艦の追加配備システムは強化がなされ、レーザー兵器が強化された。また小型艦はウェーブを無力化する。このことから、電磁・波動装甲両面の機能を持つものと思われる。

SPEC

NAME

ヘビーグラトンス  
【和名：肥えたものたち】

ZONE

U(軌道エレベータ) 他

TYPE

汎用型戦闘母艦

WEAPON

ピラニア弾、  
小型レーザー砲 等

SIZE

208.3feet

CODE:NAME

## BRUTE GLUTTONS

ハングリーグラトンの強化派生艦。制御システムが改善がされ、膨大な数の小型艦を操れるようになった。小型艦の攻撃パターンも複雑になっている。ヘビーグラトンスの小型機が備えている、ウェーブ無効化装備は持たない。

SPEC

NAME

ブルートグラトンス  
【和名：切り裂くものたち】

ZONE

クロニクルモード

TYPE

汎用型戦闘母艦

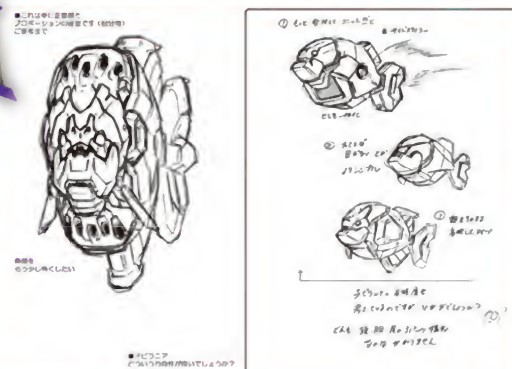
WEAPON

ピラニア弾、  
小型レーザー砲 等

SIZE

209.2feet

SOURCE 準備稿



Designed by KAZUHIKO KAKOI

CODE:NAME

## THOUSAND BULLETS

サウザンドナイブズの強化派生艦。分離ユニットによるオールレンジ攻撃が得意なのは原種と同じだが、バレッツ(BULLETS)の名が示す通り実弾特化タイプの武装を持つ。分離ユニット全壊時に出現するフィールドが2色の光を放つこともこの艦の特徴。

SPEC

NAME

サウザンドバレッツ  
【和名：千の銃弾】

TYPE

汎用型攻撃艦

SIZE

144.4feet

ZONE

クロニクルモード

WEAPON

大型レーザー砲(頭部)、  
分離ユニット 等

CODE:NAME

## THOUSAND EDGE

ほかのサウザンドシリーズ同様、分離ユニットを操り激しい攻撃を展開してくる。ほかのサウザンドシリーズとは異なり、分離ユニットから放たれるレーザーはシルバーホークのバーストビームで相殺することができない。

SPEC

NAME

サウザンドエッジ  
【和名：千の白刃】

TYPE

汎用型攻撃艦

SIZE

146.2feet

ZONE

T(洞窟地帯) 他

WEAPON

大型レーザー砲(頭部)、  
分離ユニット 等

MOTIF  
ミノカサコ



CODE:NAME

## DARK FLAME

ダークヘリオスの強化派生艦。機装時に本来の武装を使用できないというダークヘリオスの問題は、外殻に小型レーザー砲、誘導ミサイル、浮遊機雷、誘導レーザーなどを装備することで改善されている。

SPEC

NAME

ダークフレイム  
【和名：漆黒の紅炎】

ZONE

クロニクルモード

TYPE

特殊高速機動艦

WEAPON

浮遊機雷、  
バーストビーム砲(ヒレ部) 等

SIZE

554.2feet

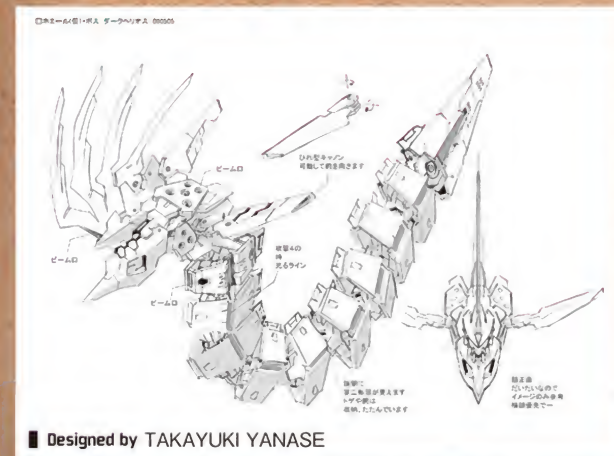
MOTIF  
リュウグウノツカイ

CODE:NAME

## DARK FLARE

ベルサー勢力の最深部にて確認された艦。機装が未完成で、耐久度にも難があることなどから、ダークシリーズの初期生産型ではないかと推測されている。ダークフレイム同様、多関節ユニットから通常弾や小型レーザー砲の弾幕を放つ。

SOURCE 準備稿



SPEC

NAME

ダークフレア  
【和名：闇黒の閃光】

TYPE

特殊高速機動艦

ZONE

Q(アステロイドベルト) 他

SIZE

556.5feet

WEAPON

小型レーザー砲、  
バーストビーム(ヒレ部) 等

CODE:NAME

## G.T.V

グレートシングの正常進化形。喉元のバースト砲のほか、反物質砲を二門干渉させる対消滅破壊兵器が新たに搭載され、桁外れの火力を有する。この攻撃は対消滅時の圧力波により、単なる爆発のインパクトよりも大きな破壊力を持つ。

SPEC

NAME

ジーティービー  
【和名：巨大なる紫】

SIZE

790.2feet

TYPE

大型戦闘指令艦

ZONE

Z(海底神殿) 他

WEAPON

イルカ型艦載機、  
対消滅破壊兵器 等

MOTIF  
マッコウクジラ

CODE:NAME

## G.T.B

グレートシングの最終進化形であり、ベルサー軍の基本戦術である単艦侵攻の理想形といえる最大最強の戦艦。バースト砲すら無力化する極大ビーム砲をはじめ、バースト機関の改良により連射が可能になった対消滅破壊兵器は全てを蹂躪する。

SPEC

NAME

ジーティービー  
【和名：巨大なる黒】

TYPE

大型戦闘指令艦

ZONE

クロニクルモード：6レベル以上

SIZE

798.4feet

WEAPON

イルカ型艦載機、  
連射式対消滅破壊兵器 等



CODE:NAME

# HYPER JAW

ゴブリンシャーク(ミツクリザメ)に似た旗艦。亜空間に兵装ユニットを隠しておき、戦闘時はそこからユニットを呼び出して装着する。射撃武器以外にも、伸縮式のパーツを使い、顎を飛ばして攻撃することがある。

SPEC

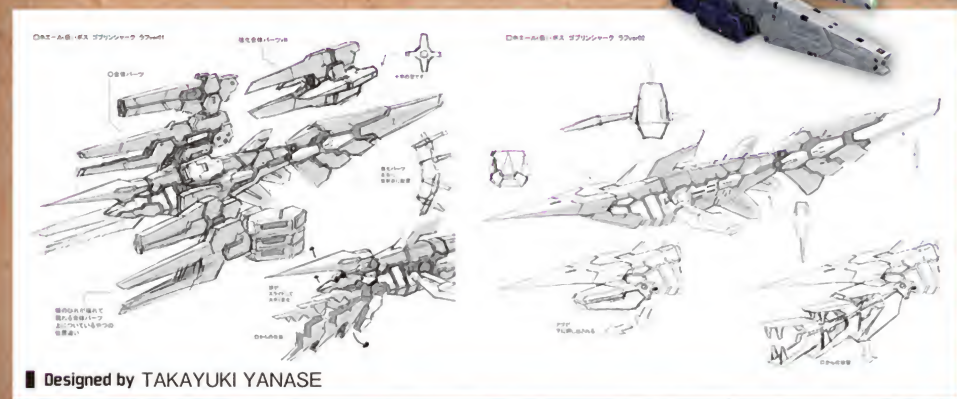
NAME	TYPE	SIZE	ZONE	WEAPON
ハイパージョー 【和名：超越の顎】	武装装甲換装型戦闘艦	330.0feet(追加兵装除く)	C(アステロイドベルト) 他	誘導型レーザー砲、伸縮式格闘機構 等

CODE:NAME

# HEAVY JAW

ハイパージョーの派生艦。2段階の兵装ユニットを呼び出すことができる。二つ目のユニットを装着すると、さまざまな性質のレーザー、バーストビームやミサイルを乱射し、敵を追いつめていく。

SOURCE 準備稿



CODE:NAME

# DISASTER JAW

ほかのジョーシリーズ同様、小型レーザー砲、誘導レーザー、誘導ミサイルや伸縮式の顎を有する。本体正面方向への攻撃手段は多いが、後方には死角が存在することが報告されている。

CODE:NAME

# TRIDENT JAW

現在確認されているジョーシリーズの中では最新の旗艦。ハイパージョーやヘビージョーなどとは異なり、最初からユニットをまとめて登場する。亜空間を通して機体前面から一斉射撃されるレーザーや、三叉のエナジーフィールドで敵を圧倒する。

SPEC

NAME	ZONE
トライデントジョー 【和名：三叉の顎】	S(亜空間ゲート) 他

TYPE	WEAPON
武装装甲換装型戦闘艦	誘導ミサイル、エナジーフィールド 等

CODE:NAME

# ASSAULT JAW

確認数が少なく、また上位艦であるトライデントジョーとの武装の共通点から、試作艦ではないかと推測されている。戦闘状況に応じてユニットを2回呼ぶ。ほかのジョーシリーズ同様、機体後方が死角になりがちという弱点を持つ。

SPEC

NAME	SIZE
アサルトジョー 【和名：苛烈な顎】	330.0feet(追加兵装除く)

TYPE	ZONE	WEAPON
武装装甲換装型戦闘艦	クロニクルモード	誘導ミサイル、エナジーフィールド 等

MOTIF  
コブリンシャーク  
(ミツクリザメ)

SIZE
330.0feet(追加兵装除く)

SPEC

NAME	ZONE
ディザスタージョー 【和名：災厄の顎】	クロニクルモード

TYPE	WEAPON
武装装甲換装型戦闘艦	誘導ミサイル、伸縮式格闘機構 等

SIZE
330.0feet(追加兵装除く)



CODE:NAME

## BRIGHTLY STARE

デメニギスに似た姿をもつ旗艦。巨大な眼球状のセンサーを持つ。眼球は光学、レーダー等の複合センサーといわれるが詳細は不明。隠密性に優れ、亜空間に潜行できるため、敵陣内での偵察任務が得意。泡状の拡散弾はバーストビームを無効化する。

SPEC

NAME	SIZE	
ブライトリーステア 【和名：光輝の眼】	267.1feet	
TYPE	ZONE	WEAPON
威力偵察艦	G(サルガッソー)	特殊拡散弾、 レーザー砲 等

CODE:NAME

## INSANE STARE

ブライトリーステアの派生艦。ヒレの形状が変更されている。亜空間潜航モードやバーストビームを防ぐ泡状の拡散弾はもちろんのこと、電撃状のレーザーを持つ。頭部にあるドーム状の機構はアクティブ式レーダーと言う説がある。

SPEC

NAME	SIZE	
インセインステア 【和名：狂気の眼】	268.2feet	
TYPE	ZONE	WEAPON
威力偵察艦	クロニクルモード	多重放電レーザー砲、 特殊拡散弾 等

CODE:NAME

## GLASSY STARE

亜空間潜航モードや拡散弾といったステアシリーズの特徴は継承しつつ、高い攻撃能力を併せ持つ旗艦。ヒレにはパッシブ式のセンサーを、艦首にはアクティブ式のレーダーを搭載し、レーダーと連携した末端誘導型レーザーで敵を狙い撃つ。

SOURCE 準備稿



SPEC

NAME	ZONE	
クラッシーステア 【和名：虚ろな眼】	P(砂漠) 他	
TYPE	WEAPON	
威力偵察艦	末端誘導型レーザー砲、 特殊拡散弾 等	

SIZE  
268.9feet

CODE:NAME

## ANCIENT BARRAGE

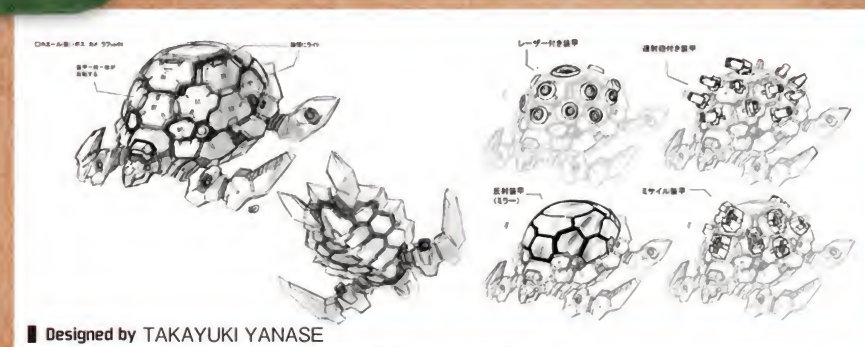
タイマイに似た旗艦。防御能力に秀でた攻撃艦で、戦略拠点の目標破壊に使用される。強固な外殻の内側にはさまざまな兵装が満載されており、中でも敵からの砲撃を亜空間に溜め込み、カウンター砲撃を放つエネルギーフィールドは特徴的。

SPEC

NAME	
エンシェントバラージ 【和名：古の砲火】	
TYPE	
重装甲拠点制圧用戦闘艦	

SIZE  
314.2feetZONE  
E(亜空間ゲート) 他WEAPON  
二連装レーザー砲、  
エネルギーフィールド 等

SOURCE 準備稿



CODE:NAME

## SLASH SHELL

エンシェントバラージの対艦攻撃能力を強化した派生艦。兵装はおおむねエンシェントバラージを踏襲しているが、新たに追加された後部の二連装レーザー砲は非常に強力。反物質を使わないため、バーストカウンターを受けない強みがある。

SPEC

NAME	
スラッシュシェル 【和名：疵の甲殻】	
TYPE	
重装甲拠点制圧用戦闘艦	

SIZE  
316.8feetZONE  
Y(サルガッソー) 他WEAPON  
誘導レーザー砲、  
エネルギーフィールド 等MOTIF  
タイマイ



CODE:NAME

# MASSIVE WHIP

ゴマファイカに似た旗艦。発光器から発射されるリング状の弾や誘導レーザーなど多彩な攻撃パターンを持つが、中でも特徴的なのは触腕による直接攻撃と、危機が迫ったときに機体中心から吐き出される墨のような煙幕だ。

SPEC

NAME	SIZE	WEAPON
マッシブウィップ 【和名：巨大な鞭】	479.2feet	触腕、特殊煙幕、 リング弾 等
TYPE	ZONE	
格闘型攻撃艦	クロニクルモード	

CODE:NAME

# BLAZES WHIP

近年になって確認されたマッシブウィップの強化派生艦。基本的な攻撃パターンはマッシブウィップを踏襲しているが、新たに誘導レーザーが搭載されていたり、煙の色が黒になり視覚的効果が上がっていたりと、戦力が強化されている。

SPEC

NAME	ZONE	WEAPON
ブレイズウィップ 【和名：地獄の鞭】	クロニクルモード	触腕、特殊煙幕、 誘導レーザー 等
TYPE	WEAPON	
格闘型攻撃艦	触腕、特殊煙幕、 誘導レーザー 等	

SIZE

481.0feet

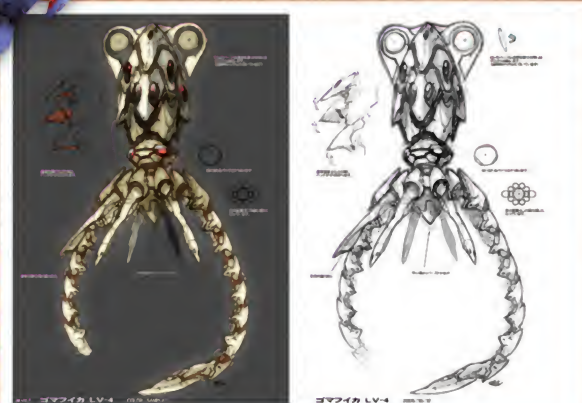
CODE:NAME

# DREADFUL WHIP

ウィップシリーズの強化派生型だが、ほかとは性質が異なり、自らを目立たせるような赤色の警戒色や頭部の発行体を持つ。武装はほかのウィップシリーズと似ているものの、亜空間を利用した干涉砲撃など、遠距離戦の兵装も充実している。

SPEC

NAME	ZONE	WEAPON
ドレッドフルウィップ 【和名：畏怖の鞭】	X(宇宙要塞) 他	触腕、発光弾、 三連ビーム砲(口腔部) 等
TYPE	WEAPON	
格闘型攻撃艦	触腕、発光弾、 三連ビーム砲(口腔部) 等	
SIZE		
485.2feet		

MOTIF  
ゴマファイカ

Designed by KANETAKE EBIKAWA

SOURCE 準備稿

CODE:NAME

# VIOLENT RULER

ダイオウグソクムシに形状の似た旗艦。スピードと防御力を生かし、惑星への電撃的侵攻作戦を担当する。ひとたび戦場に出れば、敵味方の全てを破壊し尽くすまで止まらない凶暴性ゆえ「暴君」と呼ばれる。連射タイプのバースト砲、ソード状のビーム兵器を持つ。

SOURCE 準備稿



Designed by KANETAKE EBIKAWA

MOTIF  
ダイオウグソクムシ

SPEC

NAME	SIZE	WEAPON
バイオレントルーラー 【和名：狂暴なる支配者】	722.8feet	ビームソード(背甲部)、 連射式バースト砲 等
TYPE	ZONE	
局地制圧型戦闘艦	H(ガス惑星上空) 他	

CODE:NAME

# GOLDEN RULER

バイオレントルーラーの強化派生艦。金色の複合装甲を得たことでさなる防御力を獲得している。また、攻撃面においても、通常弾とレーザーの同時発射、誘導タイプの通常弾、強化型爆雷の搭載などといった強化が施されている。



SPEC

NAME	ZONE	WEAPON
ゴールデンルーラー 【和名：金色なる支配者】	V(ガス惑星上空) 他	ビームソード(背甲部)、 強化型爆雷 等
TYPE	WEAPON	
局地制圧型戦闘艦	ビームソード(背甲部)、 強化型爆雷 等	
SIZE		
732.6feet		

CODE:NAME

# SAVAGE RULER

バイオレントルーラーの強化派生艦。堅固な装甲と、高い機動力にものを言わせて敵陣深くに潜り込み、レーザーの一斉射撃で敵を一掃する。戦闘機に対しては、誘導機雷で相手の退路を断ち、炸裂レーザーでとどめを刺すという戦法をとる。

SPEC

NAME	SIZE	WEAPON
サベージルーラー 【和名：猛烈なる支配者】	740.2feet	拡散レーザー砲、 強化型爆雷 等
TYPE	ZONE	WEAPON
局地制圧型戦闘艦	クロニクルモード	拡散レーザー砲、 強化型爆雷 等



※P.60-73の全長データはダライアス歴1910年の戦役において、各地のシルバーホーク隊が観測したデータを元にダライアス宇宙軍が平均的なサイズを推定したもの。同系列あるいは同名艦の間でも、個体によって若干の差異があることが確認されている。



ダライアス歴1910年——ベルサー軍への反攻作戦開始  
宇宙に平和を取り戻すため、戦士たちは飛翔する。

ダライアス歴1904年、惑星ダライアスのパトロール艇が異星知性体のものと思われる機体の残骸を発見する。基地に持ち帰られたその機体は、かつて惑星ダライアスを脅かしたベルサーに似ており、機体に残されたデータの中には、究極兵器「バースト機関」の設計図や、ベルサー艦隊の母星の位置を示した次元マップなどが存在していた。

ベルサーの再侵攻は近いことを知った惑星ダライアスの人々は、新兵器「シルバーホークバースト」の開発に着手するが、ベルサーの自己進化型プログラムによるウイルス攻撃を受け、亜空間通信ネットワークを寸断された。ネットワークへリンクしていた機体は情報伝達手段を失い、ダライアス宇宙軍は抵抗する間もなく壊滅してしまう。

唯一、惑星ダライアス・ティアット宇宙基地においてバースト機関を搭載したシルバーホークだけが難をのがれ、2機の新型機は人型AI端末であるTi2、テストパイロットのリーガ・ブラティカに託された。ティアット宇宙基地の仲間が見送る中、2機のシルバーホークはベルサー本星へと向かって飛び立っていった。

ネットワークのサポートを受けられない孤立無援の状況で、シルバーホークバーストは敵部隊へと戦いを挑む。敵艦隊との戦闘は苛烈を極めたが、激戦の果てに二人の英雄は見事勝利を収め、惑星ダライアスはベルサーの支配から解放された。

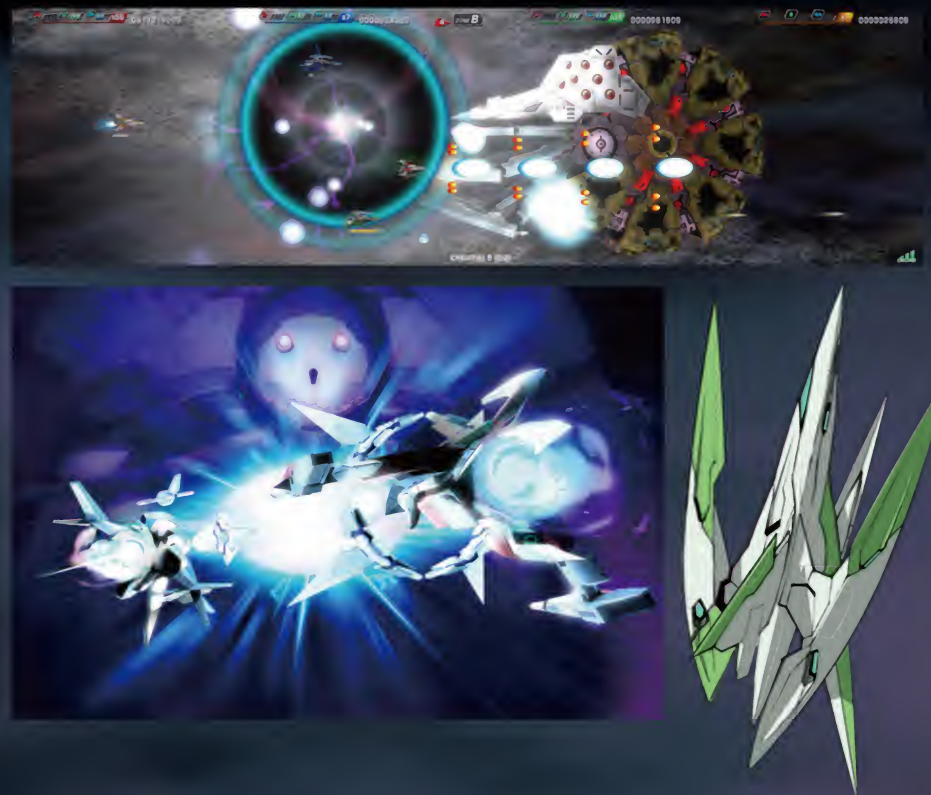
——そして時は流れ、ダライアス歴1910年。  
宇宙は広大であり、未だ人類世界は分断されていたが、亜空間通信ネットワークの復旧は進行していた。惑星ダライアスより戦闘データと機体情報が各星系へと送られ、シルバーホークへのバースト機関の搭載が進む。Ti2とリーガがもたらしたベルサーとの戦闘データは、シルバーホークの性能をより洗練させ、また同時に未来のエース・パイロットたる年若い新兵たちを育てていった。

ここに人類の一大反攻作戦が始まった。  
伝説の鳥を模した機体が次々と飛び立っていく。  
恐るべき敵の喉笛にその爪を突き立てるために。

翼持つ戦士たちは刻んでいく。歴史にその名を——。

## chronological table

ダライアス歴 惑星ヴァデウス	628年	DARIUS GAIDEN
ダライアス歴 惑星オルカ	1813年	DARIUS F
ダライアス歴 惑星ダライアス	1904年	DARIUSBURST
ダライアス歴 惑星ダライアス	1910年	DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE

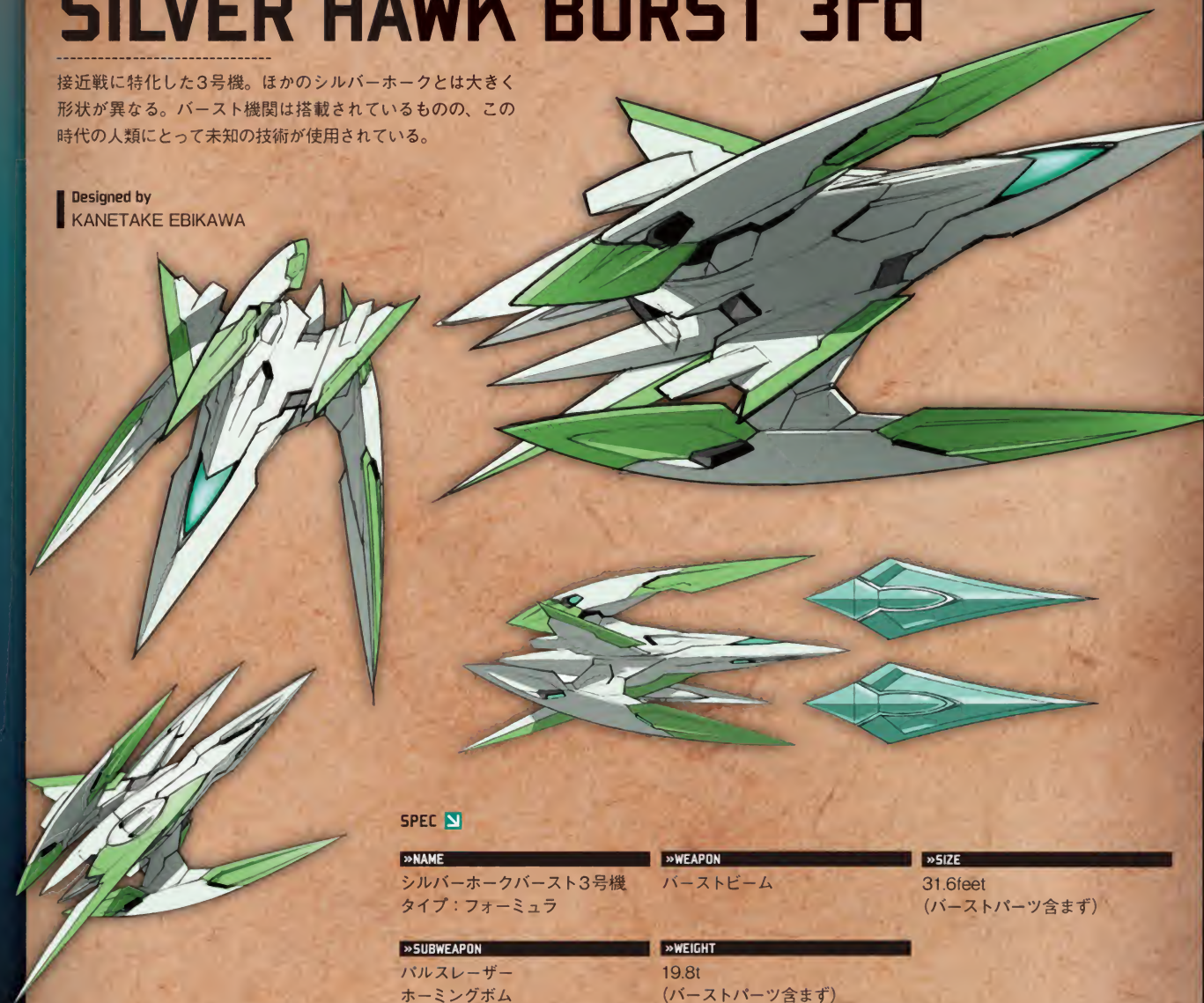


CODE:NAME

# SILVER HAWK BURST 3rd

接近戦に特化した3号機。ほかのシルバーホークとは大きく形状が異なる。バースト機関は搭載されているものの、この時代の人類にとって未知の技術が使用されている。

Designed by  
KANETAKE EBIKAWA



SPEC

NAME	WEAPON	SIZE
シルバーホークバースト3号機 タイプ：フォーミュラ	バーストビーム	31.6feet (バーストパーツ含まず)
SUBWEAPON	WEIGHT	
パルスレーザー ホーミングボム	19.8t (バーストパーツ含まず)	

SOURCE 準備稿

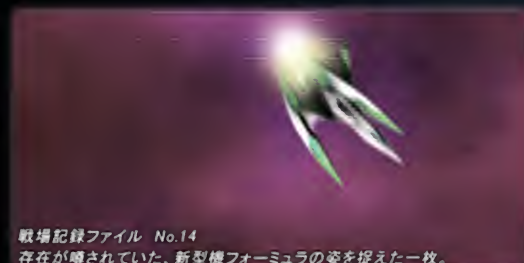
従来のシルバーホークとは大きく異なるデザインが求められたフォーミュラ。  
デザイン決定までに試行錯誤があったことが準備稿から伺える。











戦場記録ファイル No.14  
存在が噂されていた、新型機フォーミュラの変を捉えた一枚。



戦場記録ファイル No.16  
伝説の戦闘機を模して作られた機体が銀色の輝きを放つ。



戦場記録ファイル No.18  
敵艦 CODENAME: ANCIENT VARRAGE



戦場記録ファイル No.20  
敵艦 CODENAME: VIOLENT RULER



戦場記録ファイル No.22  
敵艦 CODENAME: HEAVY JAW



戦場記録ファイル No.24  
敵艦 CODENAME: BRIGHTLY STARE



戦場記録ファイル No.26  
敵艦 CODENAME: LIGHTNING CRAW



戦場記録ファイル No.15  
垂直空間にて敵艦からの奇襲！～マダガスカル～



戦場記録ファイル No.17  
敵艦 CODENAME: IRON FOSSIL



戦場記録ファイル No.19  
敵艦 CODENAME: DARK HELIOS



戦場記録ファイル No.21  
敵艦 CODENAME: HYPER JAW



戦場記録ファイル No.23  
敵艦 CODENAME: BRUTE GLUTTONS



戦場記録ファイル No.25  
敵艦 CODENAME: MIRAGE CASTLE



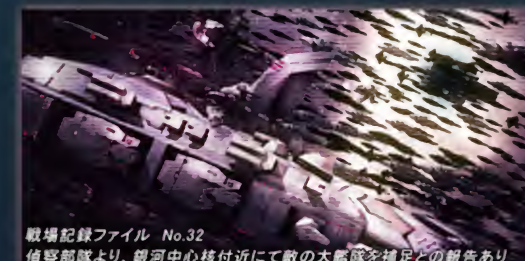
戦場記録ファイル No.27  
敵艦 CODENAME: HARD WHEEL ～マダガスカル～



戦場記録ファイル No.28  
敵艦 CODENAME: BRIGHTLY STARE ～マダガスカル～



戦場記録ファイル No.30  
ジュンシ星系を脱出する移民船団 ～ダライアス暦1906年



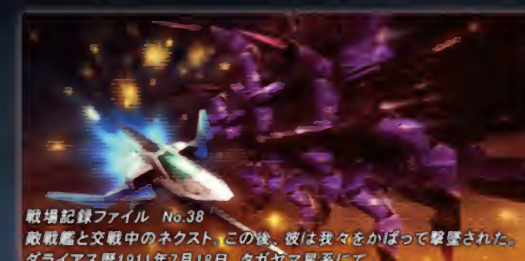
戦場記録ファイル No.32  
偵察部隊より、銀河中心核付近にて敵の大艦隊を捕足との報告あり



戦場記録ファイル No.34  
バースト発射態勢に入った敵艦(SLASH SHELL)



戦場記録ファイル No.36  
フォーミュラは乗り手を逃す。  
だが味方につければ、これほど頼もしい相棒はいないだろう。



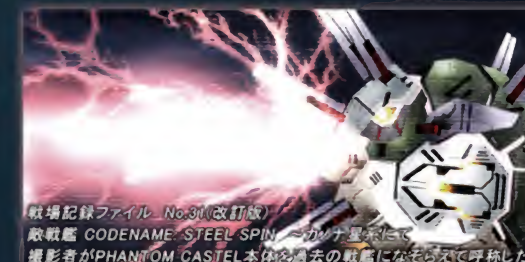
戦場記録ファイル No.38  
敵艦と交戦中のネクスト。この時、彼は我々をかばって撃墜された。  
ダライアス暦1911年7月18日 タガヤマ星系にて



戦場記録ファイル No.40  
残骸と化したハイパージョー。上空には警戒中の空軍の機体が見える。  
ダライアス暦1911年 マダガスカルにて



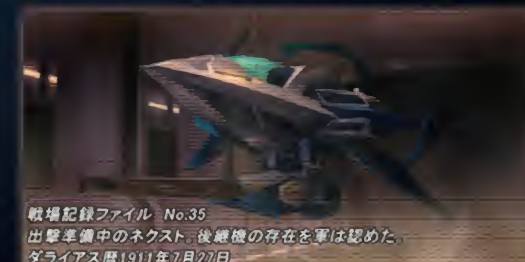
戦場記録ファイル No.29  
敵艦との戦闘 ～ミナミ星系にて



戦場記録ファイル No.30(改訂版)  
敵艦 CODENAME: STEEL SPIN ～マダガスカル～  
撮影者がPHANTOM CASTLE本体を過去の戦艦になぞらえて呼称した



戦場記録ファイル No.33  
銀河飛行中の「レジェンド シルバーホークバースト」を捉えた一枚。  
同機色による艦隊飛行という珍しいカット。  
ダライアス暦1910年6月17日 ガワナカ星系アキツエリアにて



戦場記録ファイル No.35  
出撃準備中のネクスト。後継機存在を軍は認めた。  
ダライアス暦1911年7月27日



戦場記録ファイル No.37  
監視衛星が捉えた映像。通称「暴君」。



戦場記録ファイル No.39  
スクランブル要請に緊張が走った。  
捕鯊艦の観測窓から捉えた1枚。ガサ星系にて



戦場記録ファイル No.41  
実験機アサルト。  
あるパイロットは、とても目立つ機体だと感じていた。



# DARIUSBURST SECOND PROLOGUE



2012年2月10日からiOS向けダウンロードソフトとして販売された(その後、Android OS版が5月1日に販売開始)。PSP版『ダライアスバースト』のアーケードモードをベースにしたオリジナルモードや、同作と同様のミッションモード、ビューモードのほか、オリジナルモードをアレンジし、さらに『ダライアスバースト アナザークロニクル』で追加されたボスも登場するSPモードを楽しめる。操作はタッチ方式になり、ボタンレイアウトや表示方法が変更できる。



本作にて使用できる機体は『ダライアスバースト』の初期機体の改良型であるレジェンド・ゼロ、ネクスト・ゼロ、そしてAC版と機体名称は同じだが、機体性能がオーバースペック気味の試作型アサルト、それにオリジンを加えた4機。

## SPモード・ゾーンマップ

※オリジナルモードのゾーンマップは『ダライアスバースト』と同じ

STAGE A  
惑星ダライアス海底  
-Stage Alphabet  
Boss (P46)  
IRON FOSSIL

STAGE B  
惑星ダライアス上空  
-Stage Alphabet  
Boss (P47)  
MUD WHEEL

STAGE C  
敵前線基地  
-Stage Alphabet  
Boss (P48)  
LIGHTNING FLAMBERGE

STAGE D  
アステロイドベルト  
-Stage Alphabet  
Boss (P62)  
LIGHTNING CLAW

STAGE E  
ワープゲートA  
-Stage Alphabet  
Boss (P49)  
MIRAGE CASTLE

STAGE F  
宇宙墓場  
-Stage Alphabet  
Boss (P68)  
HEAVY JAW

STAGE G  
ワープゲートB  
-Stage Alphabet  
Boss (P49)  
MIRAGE CASTLE

STAGE H  
敵母星海底基地  
-Stage Alphabet  
Boss (P50)  
HUNGRY GLUTTONS

STAGE I  
敵母星資源小惑星  
-Stage Alphabet  
Boss (P51)  
THOUSAND KNIVES

STAGE J  
敵母星大気層  
-Stage Alphabet  
Boss (P52)  
DARK HELIOS

STAGE K  
敵母星最終防衛要塞  
-Stage Alphabet  
Boss (P53)  
GREAT THING

基本的なステージ構成は『ダライアスバースト』と同じだが、ゾーンD、Fでは『アナザークロニクル』で追加されたボスが登場。BGMも一部が新曲に変更され、ゾーンA道中が『カンナンシンク』、ボスが『センシンバンク』、ゾーンI道中が『コンクカンナン』、ボスが『ナンギョウクギョウ』となっている。



# DARIUS ODYSSEY



## EPISODE 7

— ダライアスバースト クロニクルセイバーズ —



CODE:NAME

# FORCE CLAW

カニに形状の似た戦艦。他のCLAW型戦艦と比較して確認数が少なく、また武装の共通点から、実働データ収集を目的に開発された実験艦と推測される。正式艦同様、高い踏破性を有し、鉄脚での格闘戦が可能である。

MOTIF  
カニ

SPEC

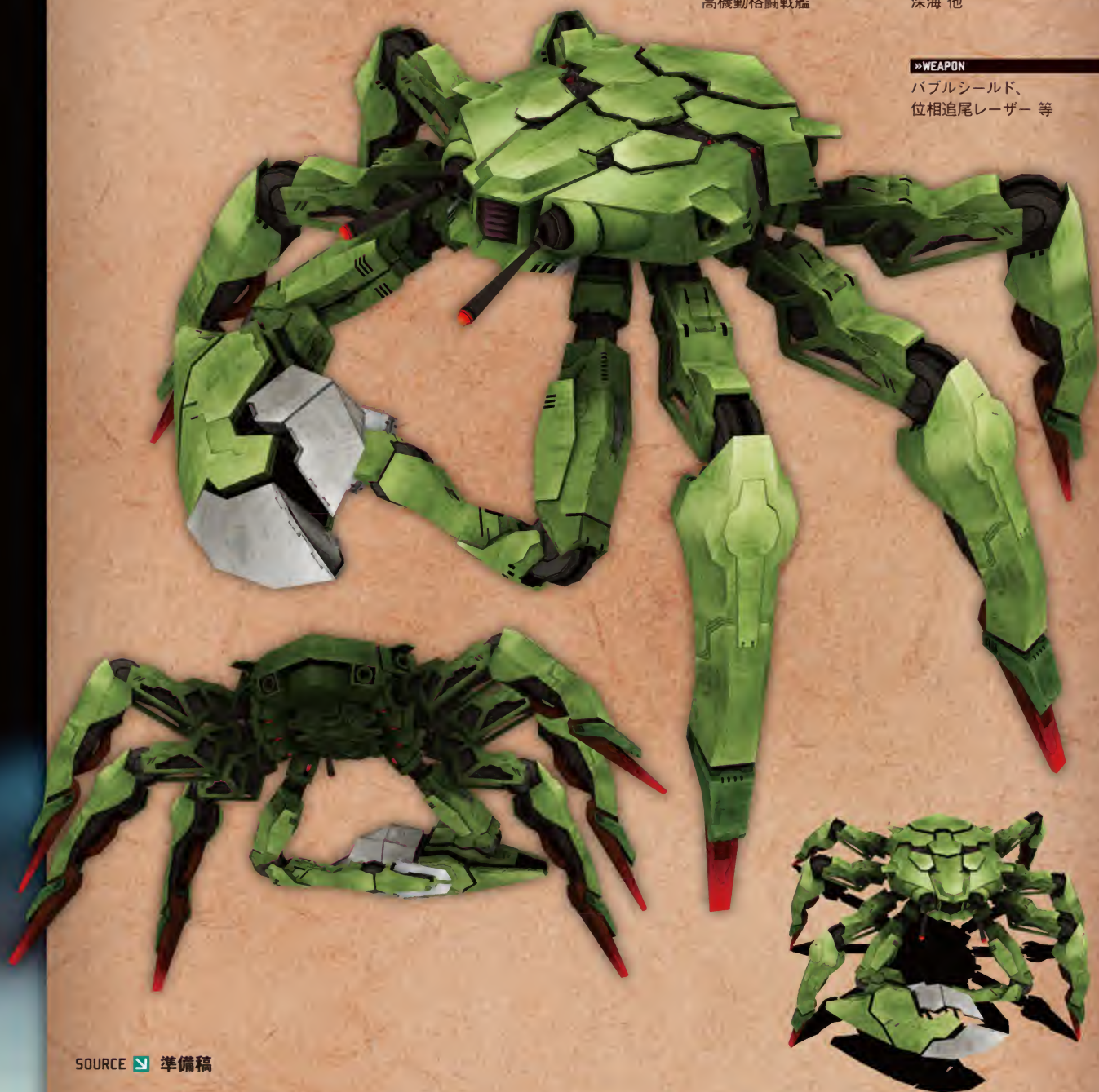
NAME  
フォースクロー  
【和名：強力な爪】

SIZE  
320.4feet

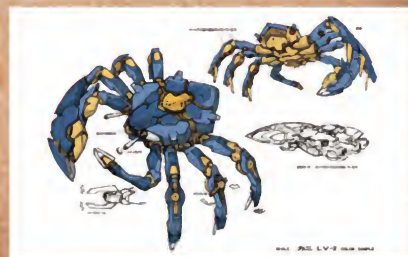
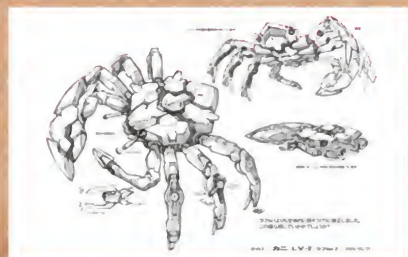
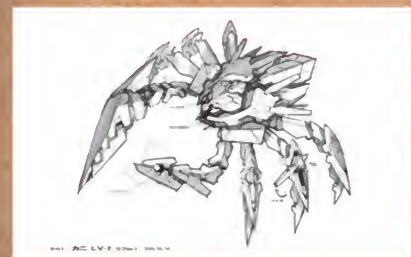
TYPE  
高機動格闘戦艦

ZONE  
深海 他

WEAPON  
バブルシールド、  
位相追尾レーザー 等



SOURCE 準備稿



Designed by KANETAKE EBIKAWA

CODE:NAME

# SOLID CLAW

カニに形状の似た戦艦。特徴的な鉄脚から「固形の爪」のコードネームで呼称される。6脚の安定性と重装甲により高い踏破性と防御力を有し、重要拠点への制圧作戦を担当する。誘導レーザー、ミサイル兵装とさまざまな武装を所持している事が確認され、泡状のような未確認の攻撃を行う事も報告されている。さらに鉄脚を駆使する事で格闘戦にも対応が可能である。

SPEC

NAME  
ソリッドクロー  
【和名：固形の爪】

ZONE  
深海 他

TYPE  
高機動格闘戦艦

WEAPON  
バブルシールド、  
位相追尾レーザー 等

SIZE  
320.4feet

MOTIF  
カニ

CODE:NAME

# TWIN CLAW

カニに形状の似た戦艦。近年になって確認されたSOLID CLAW型戦艦の亜種である。特徴的な鉄脚と装甲が追加され、攻撃力・防御力双方の強化が図られている。追加された装甲からはバブルシールドが放出され、接近戦での本体の被弾を軽減している。



SPEC

NAME  
ツインクロー  
【和名：双子の爪】

TYPE  
高機動格闘戦艦

SIZE  
330.6feet

ZONE  
深海 他

WEAPON  
バブルシールド、  
位相追尾レーザー、  
ウェーブカノン 等



CODE:NAME

## AZURE NIGHTMARE

アオミノウミウシに似た形状の戦艦種。軟体動物を思わせる独特のフォルムと動きで、見る者を圧倒する。多数の粒子圧縮砲の一斉射は、周囲の空間すべてを切り裂き焼き尽くす。バースト兵器を吸収して反射させるバーストイーターと呼ばれる防御フィールドの展開も確認されている。

SPEC

NAME

アジュールナイトメア  
【和名：紺碧の悪夢】

TYPE

強襲型攻撃艦種

SIZE

Nodata

ZONE

亜空間 他

WEAPON

十四連粒子圧縮砲、  
バーストイーター、  
ツインバースト 等

CODE:NAME

## CRIMSON NIGHTMARE

アオミノウミウシに似た形状の戦艦種。ナイトメアシリーズの強化派生艦である。搭載火器は基本的にAZUREタイプと似ているものの、放出される弾が変更されている。AZUREタイプ同様に、バースト兵器を吸収して反射させる防御フィールドを展開し、誘導レーザーで敵を圧倒する。

SPEC

NAME

クリムゾンナイトメア  
【和名：紅の悪夢】

TYPE

強襲型攻撃艦種

SIZE

Nodata

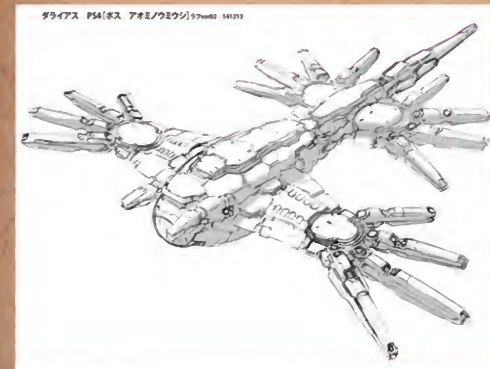
ZONE

亜空間 他

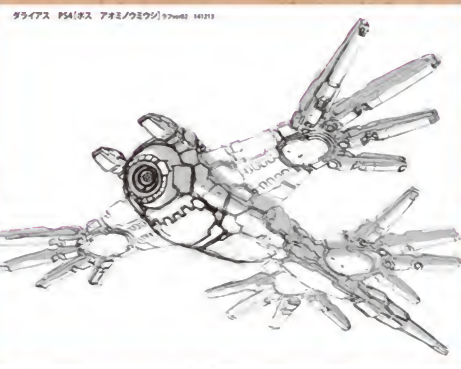
WEAPON

十四連粒子圧縮砲、  
バーストイーター、  
ツインバースト 等

ダライアス P54(ボス アオミノウミウシ) 0790002 101213



ダライアス P54(ボス アオミノウミウシ) 0790002 101213



Original Designed by TAKAYUKI YANASE GAME adaptation by PYRAMID

CODE:NAME

## GIGANTIC BITE

古代魚ダンクルオステウスに似た形状の戦艦。亜空間通信ネットワークへの攻撃の中核となっている巨艦。艦隊指揮性能だけでなく、単艦でも驚異的な攻撃力を所持している。バースト砲に加え、高出力の超長距離レーザーなどの拠点攻撃力を供え、接近戦では空間破砕砲と全身から発射される小型ミサイルから逃れる事はできない。

SPEC

NAME

ギガンティックバイト  
【和名：巨大たる噛み付き】

TYPE

亜空間戦闘指揮艦

SIZE

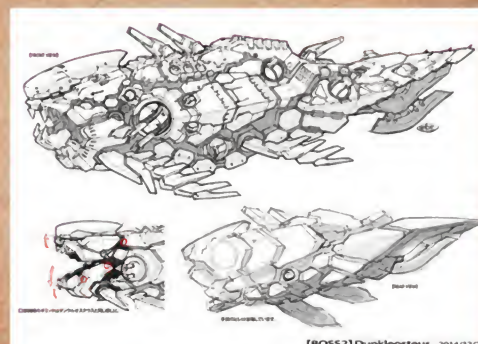
717.2feet

ZONE

惑星上空 他

WEAPON

空間破砕砲、  
ロルフオス型艦載機、  
超長距離レーザー 等



[BOSS2] Dunkleosteus 2014/12/20

Original Designed by KANETAKE EBIKAWA

MOTIF  
古代魚ダンクルオステウス



CODE:NAME

# SILVER HAWK TYPE "MURAKUMO"

惑星トキオで開発された実験機、通称「ムラクモ」。ネクストをベースとして、制御システムはジェネシスの物を搭載した機体。高出力化に伴って2機だったサポートユニットは4機に変更された。サポートユニットは攻撃性能とフォーメーション機能は大幅に強化されたが、その反面耐久性は大幅に下がっている。主兵装として独自の新兵装コンプレッションバーストを搭載している。圧縮したビームを打ち出すバーストインパクトはあらゆる局面を打破できる可能性を秘めている。

SPEC

NAME

ジェネシスシルバーホーク/  
バーストプラス  
タイプ：ムラクモ

WEAPON

コンプレッションバースト

SIZE

31.5feet

SUBWEAPON

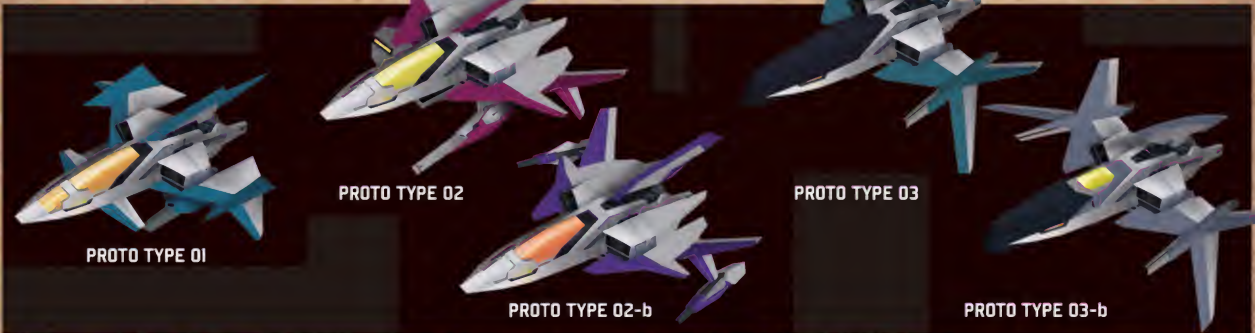
パルスレーザー、  
ホーミングボム、  
サポートユニット改

WEIGHT

26.3t

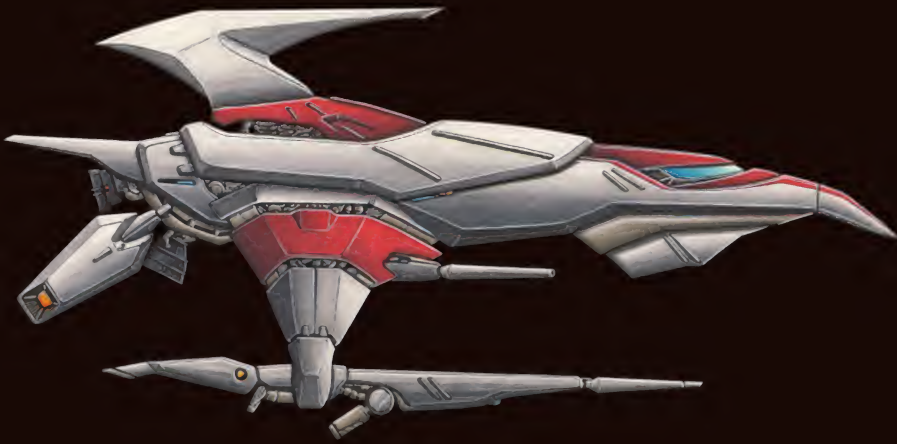
SOURCE

ボツ案



Planning by PYRAMID    Designed by KANETAKE EBIKAWA(supervision)    TAKAYUKI YANASE(option parts)

# DARIUS ODYSSEY



## — VISUAL GALLERY —



# DARIUS



店頭用ポスター[アーケード版]



イメージビジュアル

# DARIUS II



パッケージイラスト[セガサターン版]



パッケージイラスト[メガドライブ版]



店頭用ポスター[アーケード版]



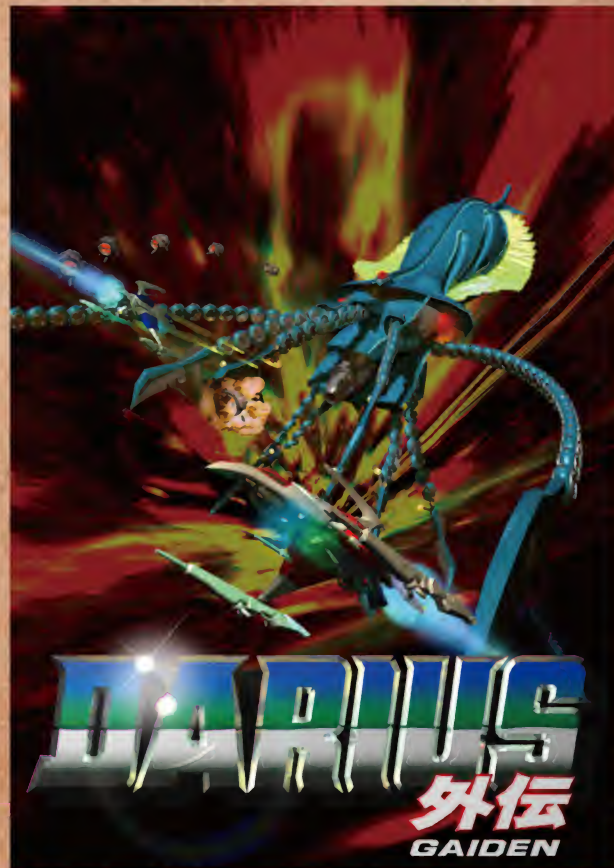
パッケージイラスト案[メガドライブ版]



# DARIUS 外伝



店頭用ポスター[アーケード版]



店頭用ポスター案[アーケード版]



販促用パンフレット「アーケード版」

# G DARIUS



店頭用ポスター[アーケード版]



パッケージイラスト[PLAYSTATION版]



雑誌用表紙イラスト



イメージビジュアル[イン  
ストレーションカード]



雑誌用年賀状イラスト



### 3Dモデリング[主人公]



3Dモデリング  
[クイーンフォスル]



雑誌用表紙イラスト



GAMETITLE

# DARIUSBURST

Designed & Finished by KANETAKE EBIKAWA  
Supported by TOSHIYUKI AOYAMA

パッケージイラスト[PSP版]



GAMETITLE

# DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE



店頭用ポスター[アーケード版]



販促用ポスター[アーケード版]



雑誌用表紙イラスト





筐体イメージ画像



壁紙画像[PC用]



中文・簡体字版筐体アクセサリ「リアパイプ部ステッカー」



中文・簡体字版筐体アクセサリ「タイトルパネル」



中文・簡体字版筐体アクセサリ「インストールカード」

GAMETITLE

# DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX



店頭用ポスター[アーケード版]



店頭用ポスター[アーケード版]



店頭用ポスター[アーケード版]



筐体イメージ画像





イベントポスター  
「第1回シルバーホーク杯」



イベントポスター  
「第2回シルバーホーク杯」



イベントポスター  
「第1回アルカディア杯」



イベントポスター  
「第3回シルバーホーク杯」



イベントポスター  
「第4回シルバーホーク杯」



イベントポスター  
「第5回シルバーホーク杯」





イベントポスター  
「第6回シルバーホーク杯 前半戦&後半戦」



イベントポスター  
「第2回アルカディア杯」



イベントポスター  
「第7回シルバーホーク杯ファイナル」



イベントポスター  
「シルバーホーク杯 番外編」



イベントポスター  
「アイアンフォール杯」



イベントポスター  
「アイアンフォール杯」



## EXTRA GALLERY [TYPE:JOKES]

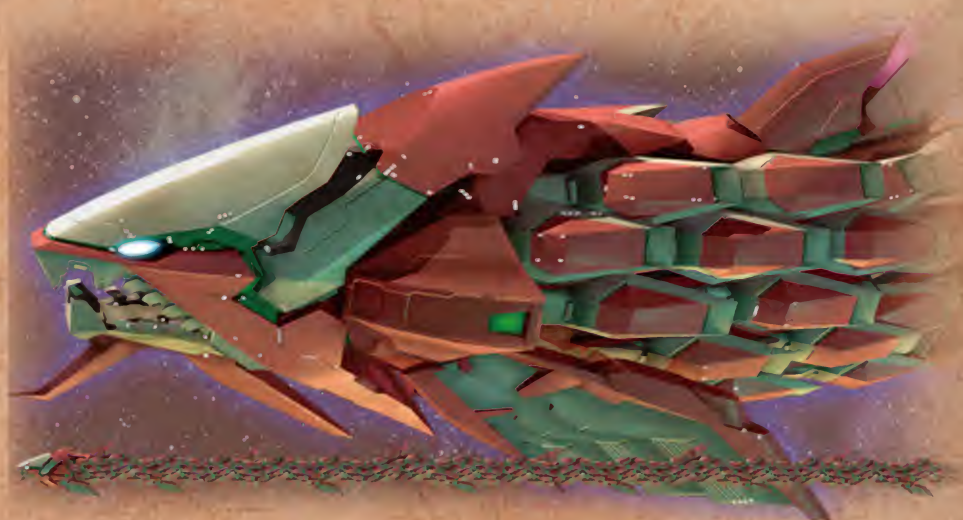
2011年エイプリルフル画像  
[公式サイト]

業界初!48人同時プレイ可能!!(ギネス申請中)

384:9の超々ワイド画面!!(ギネス申請中)&amp;肩こりもスッキリ!超振動ボディソニック搭載!!

全長32メートル(モニター上実寸)を超えるサイズのBOSS等、新BOSS多数追加!!

シリーズ伝統のオリジナルモードは古の掟に従い、全28ZONEを実装!! クロニクルモードには、10,000エリアを実装!!

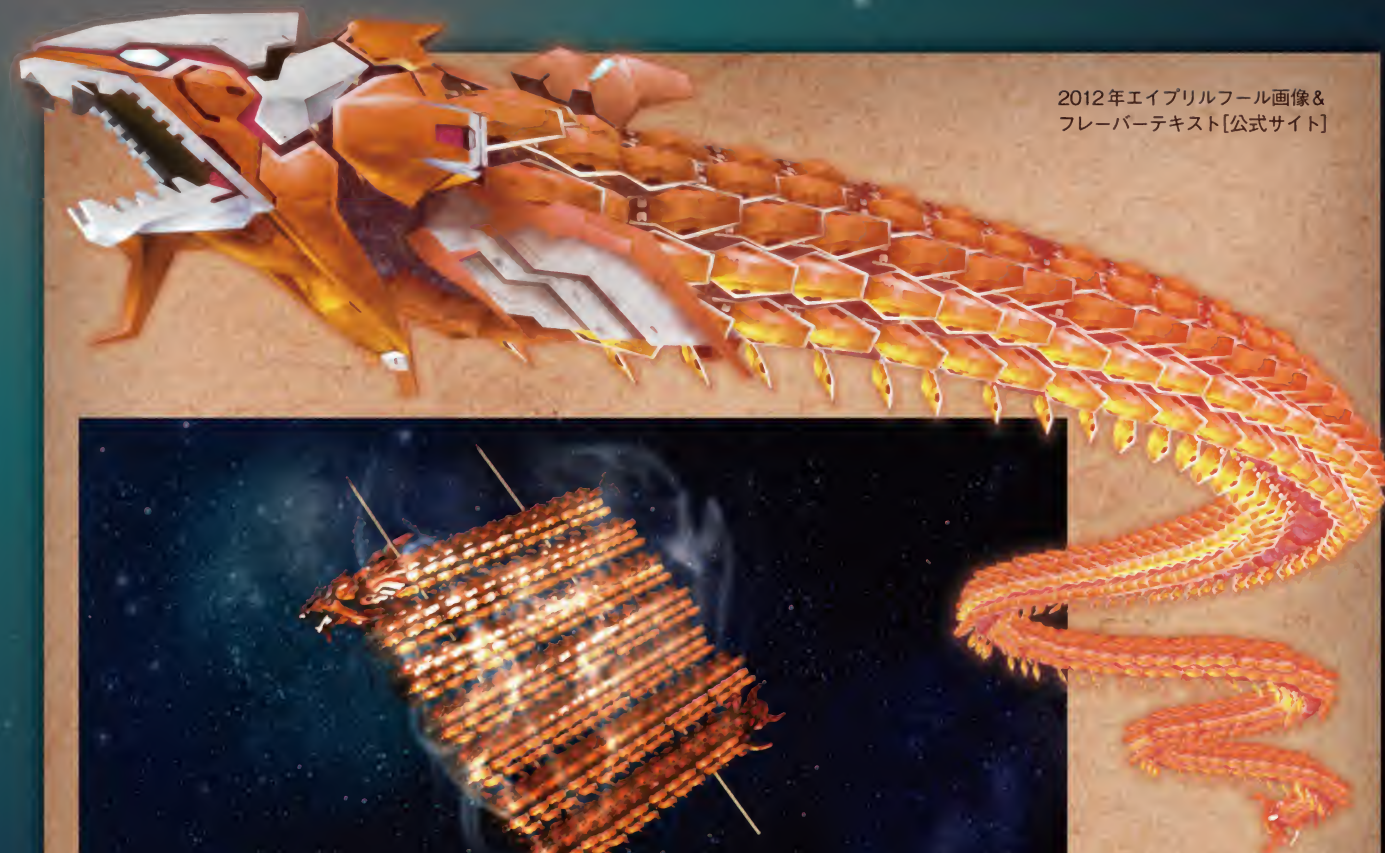
2011年エイプリルフル画像  
[公式サイト]2012年エイプリルフル画像 &  
フレイバーテキスト[公式サイト]

## 戦場記録ファイル No.110000

オズシカ星系にて撮影された貴重な映像。

ウナギーフォスルが48体の群れをなすことは古来より知られていたが、実際に映像が記録されたのは世界初。

絶滅危惧種に指定されたウナギーフォスルの生態は、いまだ謎の部分が多い。

2012年エイプリルフル画像 &  
フレイバーテキスト[公式サイト]

## ウナギーフォスル Unagi Fossil

ウナギに形状の似た旗艦。人類はこのタイプの同型戦艦と幾度も戦闘を繰り返しているが、今回確認されたタイプはダライアス暦1904年に確認された同型艦に比べ兵装は変わらないものの、全長があまりにも拡大されている。

最大の特徴は、機体表面を滑らかなスライムアーマー(粘液装甲)で覆っていることだ。

これは敵の攻撃を避け、実体弾を無効化することを目的とした外装である。

普段は深宇宙に同化した黒色をしているものの、48機のバーストリンクで焼き払うことにより、赤いカバヤキモードへと美しく変化する。

さらに近年の研究により、ダメージが蓄積された状態では串打ち・真カバヤキモードへと擬死(死んだふり)行動をとることが明らかにされた。

なお、亜種としてヤツメ、デンキ、フウセンなどの存在が確認されているが詳細は不明である。

ふっくらカリカリ、秘伝のタレで焼き上げました。

## Information from DBACEX



土用の丑の日 2012年 夏

2012年エイプリルフル画像  
[ゲーム中ロード画面]

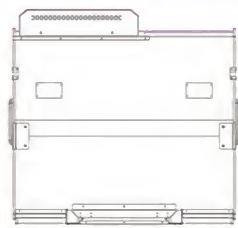
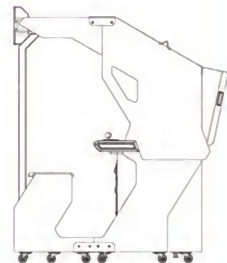
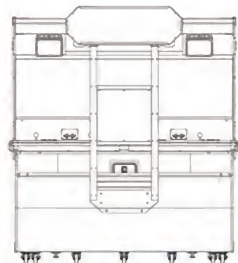
## Huge Battle Ship

## Unagi Fossil

ウナギに類似したその形状から、同型艦を「化石」を意味する「フォスル」と呼んでいる。48機のバーストリンクで焼き払うことにより、赤いカバヤキモードへと美しく変化する。  
※これはエイプリルフル画像です。ごちそうさまでした。2013年エイプリルフル画像  
[ゲーム中ロード画面]



## EXTRA GALLERY [TYPE:MECHANISM]

PJT FISH 3面図  
縮尺 1/15

筐体設計資料



筐体開発風景[筐体モック]



筐体開発風景[筐体モック]

シリーズ史上初となる四人同時プレイを実現させた『ダライアスバースト アナザークロニクル』筐体の開発中風景を一部公開。他愛の無い落書きの一つひとつからも、関係者の遊び心、開発中の熱気などが伝わってくる。



筐体開発風景[筐体治具]



筐体生産風景

## EXTRA GALLERY [TYPE:LOGOTYPE]



ダライアス

上部が空の青、下部が大地の土色を思わせる。上部が鉛色の空、下部が海の色をイメージしたバージョンも。どっしりとした太いフォントはシリーズ通して踏襲された。



ダライアスII

ゾーンV,W,X,Y,Zの舞台である木星を思わせるカラーリング。ガスと化合物の混合した分厚く滞留する雲の中を進むシルバーホークを感じさせる。



サーガイア

『ダライアスII』の海外バージョンが『SAGAIA』。文字列が異なっているも、配色が一緒だと、さほど違和感なく受け入れられるという不思議。



ダライアス外伝

グレートシングを倒した後のエンディングにある、荒廃した都市の鉛色と、新天地の緑とを象徴するような色合いが物語性を生んでいる。



Gダライアス

若干柔らかめのフォントを使い、新しいダライアスを感じさせる。特徴的な「G」は魚類の眼球をメカニカルに表現したものだろうか。



ダライアスバースト

タイトルの文字量が増えているため1文字1文字を細くして、スマートでシャープな印象を与えている。上部と下部をグラデーションで繋ぐのはもはや伝統。



ダライアスバースト アナザークロニクル

イメージカラーの赤を配した力強いロゴ。筐体も随所に赤色を施しており、そのサイズとともに迫力の威容を誇っている。





# EXTRA GALLERY [TYPE: REJECTION LOGOTYPE]

『ダライアスバースト クロニクルセイバース』のロゴが決まるまでにさまざまな試行錯誤が行われた。その一部を紹介しよう。



A TYPE



C TYPE



E TYPE



B TYPE



D TYPE



F TYPE



G TYPE



H TYPE



I TYPE



J TYPE

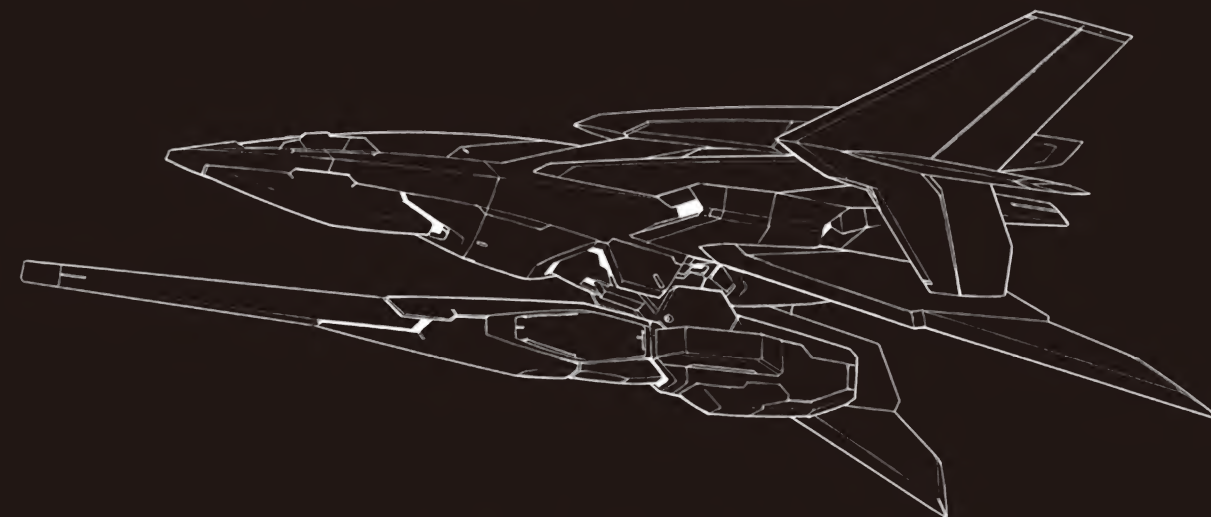


K TYPE



ロゴ決定稿

## DARIUS ODYSSEY



- ARCHIVES -



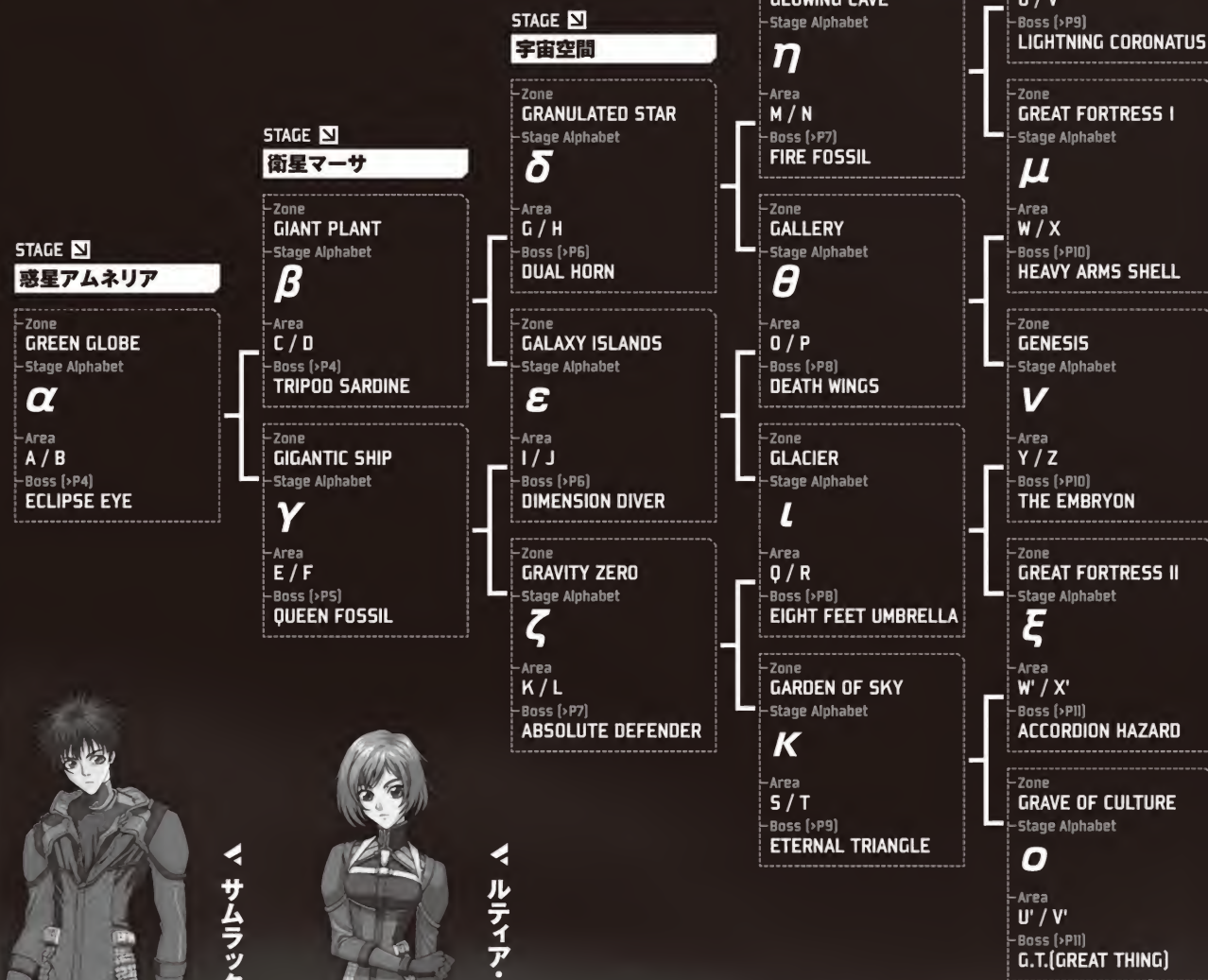


**リリース** 1997年 **操作方法** 8方向レバー+2ボタン  
 ▶シリーズ初の3Dポリゴン描写を採用。敵のβビームにカウンターを合わせて攻撃力を高めるαビームの存在が話題を呼んだ。

G DARIUS

## ▶ ゾーンマップ

異星知性体シーマに襲われた惑星アムネリアから、アムネリアの衛星マーサを経て、シーマの最終防衛線がある衛星カズムンを目指す。各ゾーンはそれぞれ二つのエリアを有しており、どちらに進むかによってゲームの展開が変化する。



サムラック・ライダ



ルティア・フィン

## 惑星アムネリアの未来は ふたりの戦士に託された

■サムラック・ライダ／男性／17歳／シルバーホーク1号機専属パイロット。シルバーホークの原型「ARCF-06A」のテストパイロットから、シルバーホークのパイロットに就任。性格は至って温厚だが、間違った意見には屈しない芯の強さを持つ。

■ルティア・フィン／女性／15歳／シルバーホーク2号機専属パイロット。アムネリア王が自ら選出してきた天才少女。戦争で家族を失い、人前ではほとんど喜怒哀楽を見せない。

## キャプテンクラス

>>> G DARIUS >>>

シーマが誇る中型戦兵。防御装甲を破壊したのち、キャプチャーボールを撃ち込むことで味方にできる。

TYPE  
キャプテンクラス

CODE-NAME

グレイストライプ



MOTIF  
オールドワイフ

CODE-NAME

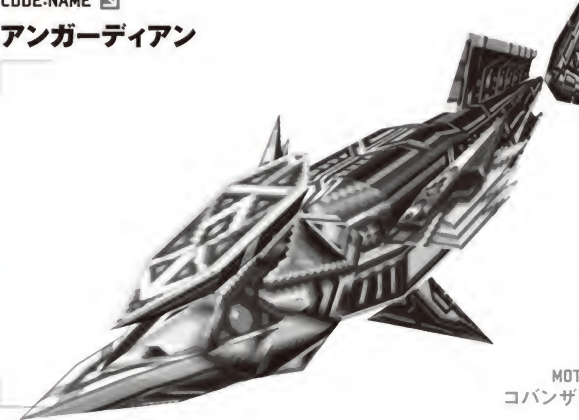
ドリームテンダー



MOTIF  
ユメナマコ

CODE-NAME

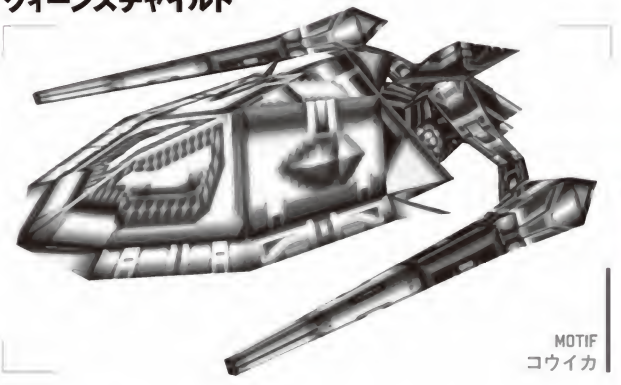
アンガーディアン



MOTIF  
コバンザメ

CODE-NAME

クィーンズチャイルド



MOTIF  
コウイカ

CODE-NAME

ハードアーマメント



MOTIF  
ムネエソ

CODE-NAME

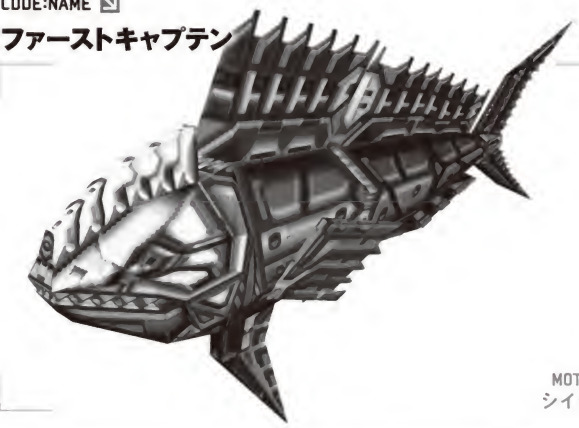
テイルブレード



MOTIF  
ボウエンギョ

CODE-NAME

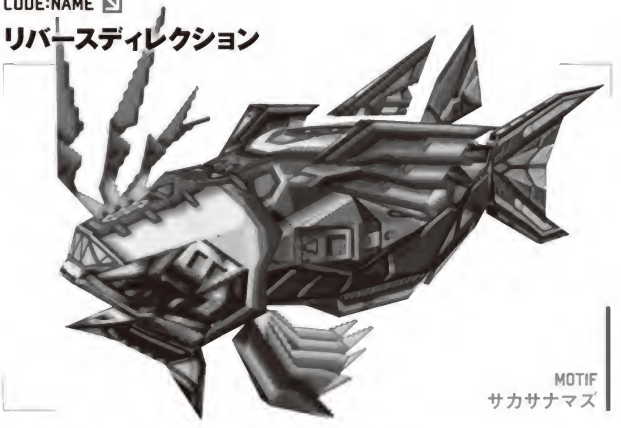
ファーストキャプテン



MOTIF  
シイラ

CODE-NAME

リバースディレクション



MOTIF  
サカサナマズ

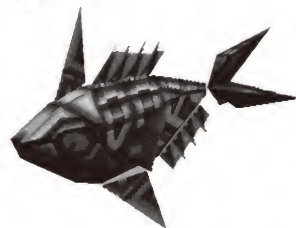
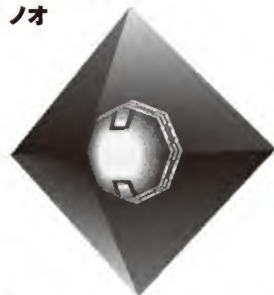
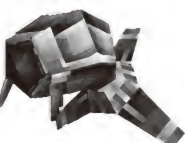
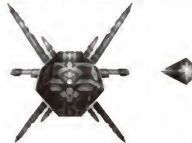
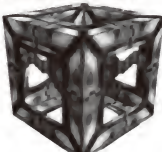
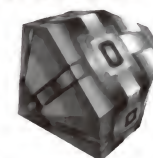
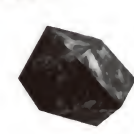
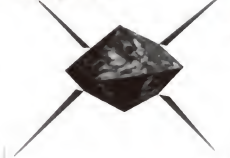
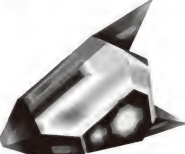
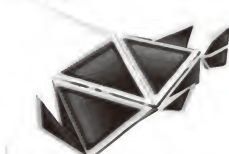
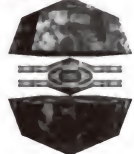
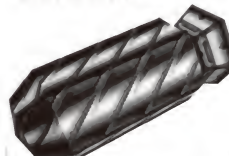
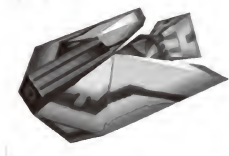
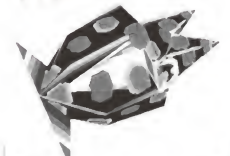
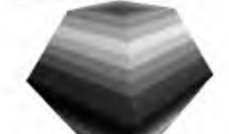
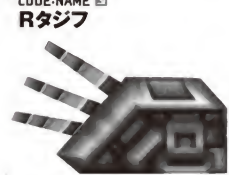
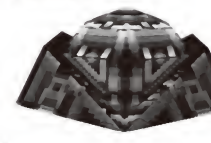
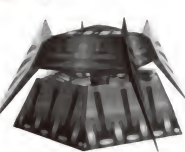


## ソルジャークラス

&gt;&gt;&gt; G DARIUS &gt;&gt;&gt;



シーマの機動兵。地上、空中戦力ともに充実している。  
これらの兵隊もジ・エンブリオンが生成する。

CODE:NAME  
RソイドプラスCODE:NAME  
ガッコースCODE:NAME  
セヤーハーCODE:NAME  
ヅラブーマXCODE:NAME  
ノウコマスターCODE:NAME  
ノオCODE:NAME  
ミーカラムCODE:NAME  
ミズリホCODE:NAME  
ラムツマCODE:NAME  
ルオートCODE:NAME  
RサイクリンCODE:NAME  
RセトアCODE:NAME  
RソイドCODE:NAME  
RタノールCODE:NAME  
RタバシCODE:NAME  
RデリドマイトCODE:NAME  
RネシウムCODE:NAME  
RノコキャリアーBCODE:NAME  
Rフェナ&RフェナチルドCODE:NAME  
RホルムCODE:NAME  
RミラーゼCODE:NAME  
RヤズカタカーミィCODE:NAME  
RラワガスCODE:NAME  
RリモナーCODE:NAME  
RワガセハCODE:NAME  
アイファザーCODE:NAME  
アイファザープラスCODE:NAME  
イクフィーCODE:NAME  
エスキッツCODE:NAME  
エムキッツCODE:NAME  
オーキッツCODE:NAME  
カウトCODE:NAME  
カルヒCODE:NAME  
ガンブCODE:NAME  
シーキッツCODE:NAME  
ジウコCODE:NAME  
ソリッドナイトCODE:NAME  
ソリッドミサイルCODE:NAME  
ターリモCODE:NAME  
ダケッタCODE:NAME  
タリウCODE:NAME  
トコMFCODE:NAME  
パウCODE:NAME  
モトジフCODE:NAME  
ヤッターCODE:NAME  
リュウキンCODE:NAME  
レキウムCODE:NAME  
レフナイトCODE:NAME  
RカオミートCODE:NAME  
RジツミCODE:NAME  
RタジフCODE:NAME  
RトモマヤCODE:NAME  
RノウコCODE:NAME  
RベンサーCODE:NAME  
RベンサープラスCODE:NAME  
RマヤリークCODE:NAME  
RメヅヒCODE:NAME  
RラムーシニCODE:NAME  
ウィンタジフCODE:NAME  
カサーオCODE:NAME  
ノウCODE:NAME  
マジカーナCODE:NAME  
マヤルマ

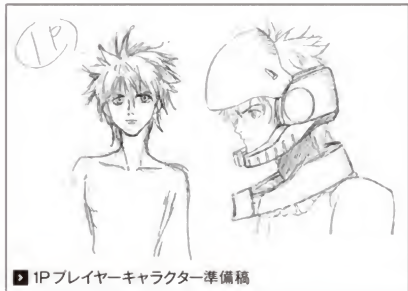
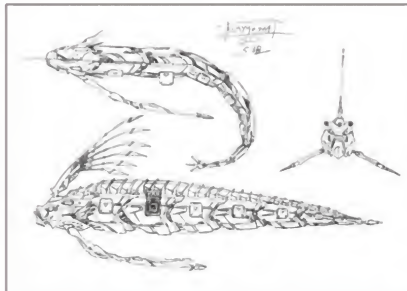
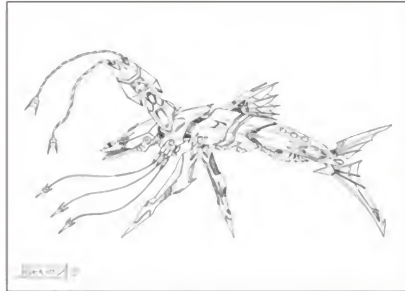
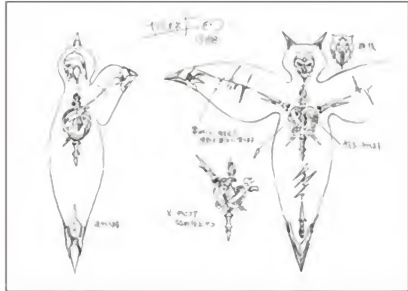
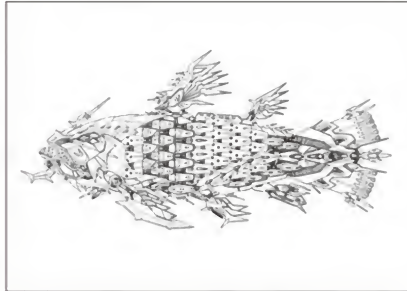
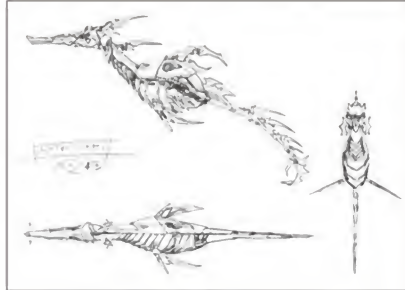
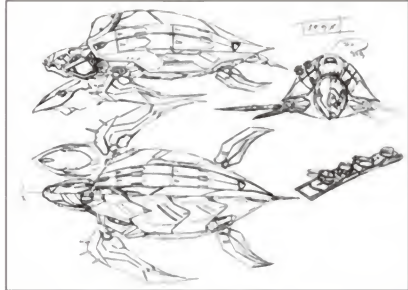
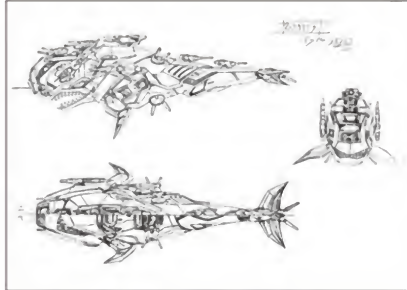
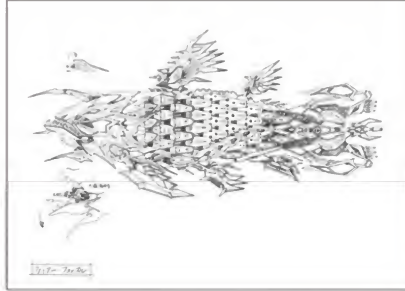
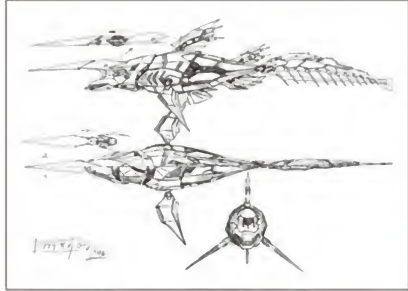
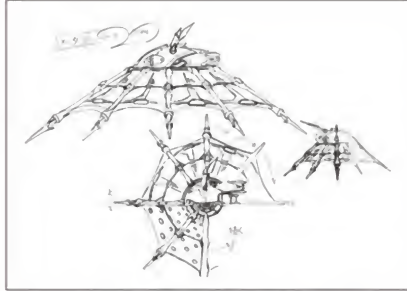
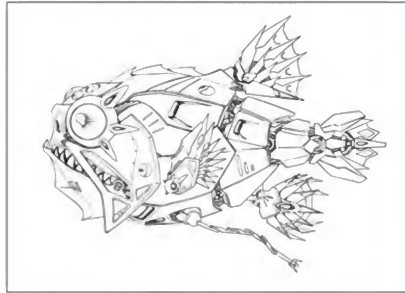
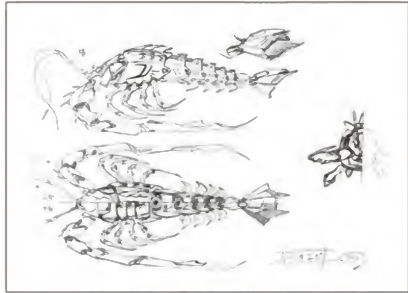
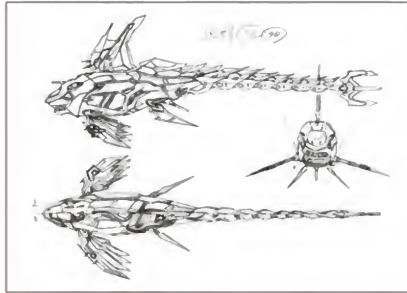
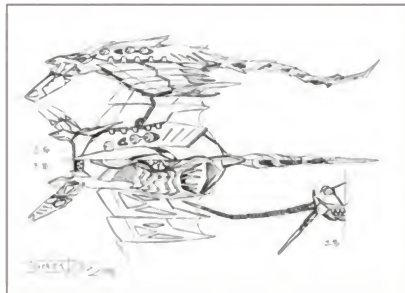
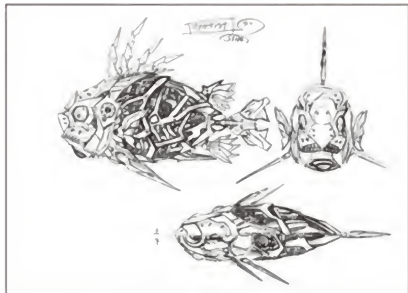
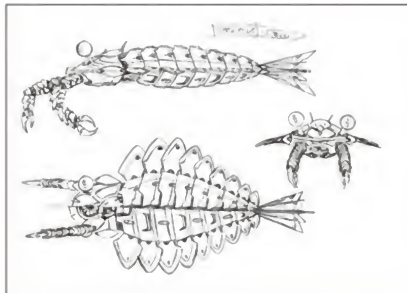


## ボスクラス+α(スケッチ)

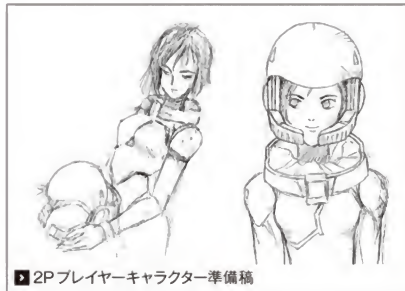
&gt;&gt;&gt; G DARIUS &gt;&gt;&gt;



ステージ最後に登場するボスなどのスケッチイラスト。三面図をベースに一部はディテールも描き記されている。



1Pプレイヤーキャラクター準備稿



2Pプレイヤーキャラクター準備稿

## エピローグ

&gt;&gt;&gt; G DARIUS &gt;&gt;&gt;



全部で五つのエピローグが用意されているが、その中でも重要な意味を有しているのが「ZONE v」である。

## ▶ ZONE λ 「ダライアス星人の誕生」

ライトニングコロタナスを撃破したサムラックとルティアであったが、激しい戦いの中でルティアのシルバーホークは傷ついていた。使命を終え力尽きるように火を噴くシルバーホーク。ルティア機の異変に気づいたサムラックはすぐさま救出に向かうが、機体はすでに限界に達していた。爆発するルティア機から飛び出す影。エマージェンシーコックピットで脱出に成功したルティアであったが、宇宙空間へと放り出されてしまう。

サムラックはシルバーホークから飛び出し、無事ルティアを救出した。もう、惑星アムネリアへの帰路はわからない。

「皆は無事だろうか!？」

自分たちを送り出してくれた仲間やアムネリア王のことをふと思うふたり。そのときアナライズレーダーは無人の惑星を発見したことを告げた。シルバーホークはその星へ進路を向けて飛び立つ。指し示すレーダーには「DARIUS」の文字が点滅していた。

## ▶ ZONE μ 「新人類の誕生」

ついにヘビーアームズシェルを撃破したサムラックとルティア。帰路につこうとする2機のシルバーホーク。敵艦は黒煙を噴き上げ、無へと還ろうとしている。しかし、最後の力を振り絞り、シルバーホークに自爆攻撃を敢行しようとしていた。

その攻撃に気づいたサムラックはルティア機に体当たりをし、身を呈して彼女を救った。一瞬にして爆発に包まれるサムラック機。つぎの瞬間、ヘビーアームズシェルとサムラックの命が宇宙に消えた。大きな声で叫び続けるルティア。すぐに涙でモニターもかすんだ。

どのくらい時間が経ったのだろうか？ 宇宙を漂い、どこかの惑星に不時着したルティア機。その傍らには悲しみにくれ、地面に伏しているルティアの姿があった。小さい肩を震わす彼女の前に優しく差し伸べられる手。その手の主にサムラックの面影を感じたルティアは、静かに手を握り返すのであった。

## ▶ ZONE v 「ダライアス星の誕生」

敵すべてを生み出していた母体ジ・エンブリオンを撃破したサムラックとルティア。しかし、ホッとしたのもつかの間、ジ・エンブリオンの体が膨張を開始する。

「マキシムパワーだ！ ルティア！」

全速力で離脱する2機のシルバーホーク。だが、膨張速度は彼

らの想像をはるかに上回っていた。そしてついにシルバーホークごと、ふたりはジ・エンブリオンに飲み込まれてしまう。

目を覚ますと、ルティアは不思議な空間にいた。ここはジ・エンブリオンの体内なのだろうか？ サムラックがいないことに気づき、周囲を見回す。サムラックも彼女を探しながら浮遊していた。

「サムラック！」

互いに近寄るふたり。だが、そのときに異変は生じた。命を生み出すジ・エンブリオンの聖なる力と、すべてを無にするシルバーホークの悪魔の力が衝突。シルバーホークのA.N.の力はジ・エンブリオンのそれを凌駕しつつあった。サムラックとルティアの体はその干渉波を受けて塵と化していく。しかし、ふたりの想いは聖なる力を無限にし、悪魔の力をも飲み込んだ。

そしてその力は、生命の誕生を導く――。

宇宙に、ひとつの星が生まれた。それは生まれながらに生命の息吹を持っている惑星。生命の源である海にはまだ何も生まれてはいないが、その誕生を見守るように優しい光が海を包んでいた。

## ▶ ZONE ξ 「新生シルバーホークの誕生」

アコーディオンハザードを撃破したサムラックとルティアだったが、突如シルバーホークに異変が起こる。

「操作不能！ だが計器は正常だ。むしろパワーは上昇中！」

「こっちも同じよサムラック。いったいどうして……きゃっ！」

2機のシルバーホークは光り輝き融合していく。その光はアコーディオンハザードをも包み込んでいった。ふたりは夢を見た。ひとりの男が血を流して倒れている。その上に舞い降りる銀色の光。閃光が走ったつぎの瞬間、男は大地に立っていた。ふたりは男の顔を知っていた。歴史の時間に習った偉大なる英雄――アムネリアー世だ。そして光の中から飛び立つ「銀色の鷹」。伝説の鳥は再び復活し、遥か未来の人類に向かって宇宙を飛び続けた。

## ▶ ZONE o 「ベルサー軍の誕生」

G.T.を倒したサムラックとルティア。これで宇宙にも平和が戻ることだろう。母星アムネリアから遠く離れてしまった彼らは、緑の惑星ダライアスへと向かう。小さくなっていく2機の機体。

2機が飛び去ったあとには、G.T.の残骸が残っていた。それは、突如上空から発せられた光に吸い込まれていく。そこには宇宙調査に来ていた、ベルサー星人の調査船があった。未来のテクノロジーを手に入れたベルサー星人。彼らを乗せた船は、母星へと回頭していった……。

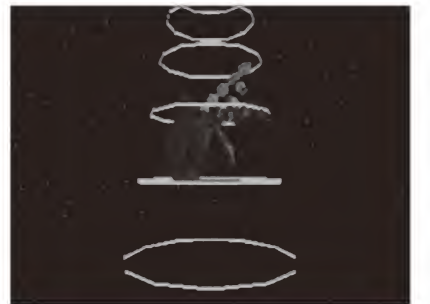
## ▶ ZONE μ



## ▶ ZONE v



## ▶ ZONE o





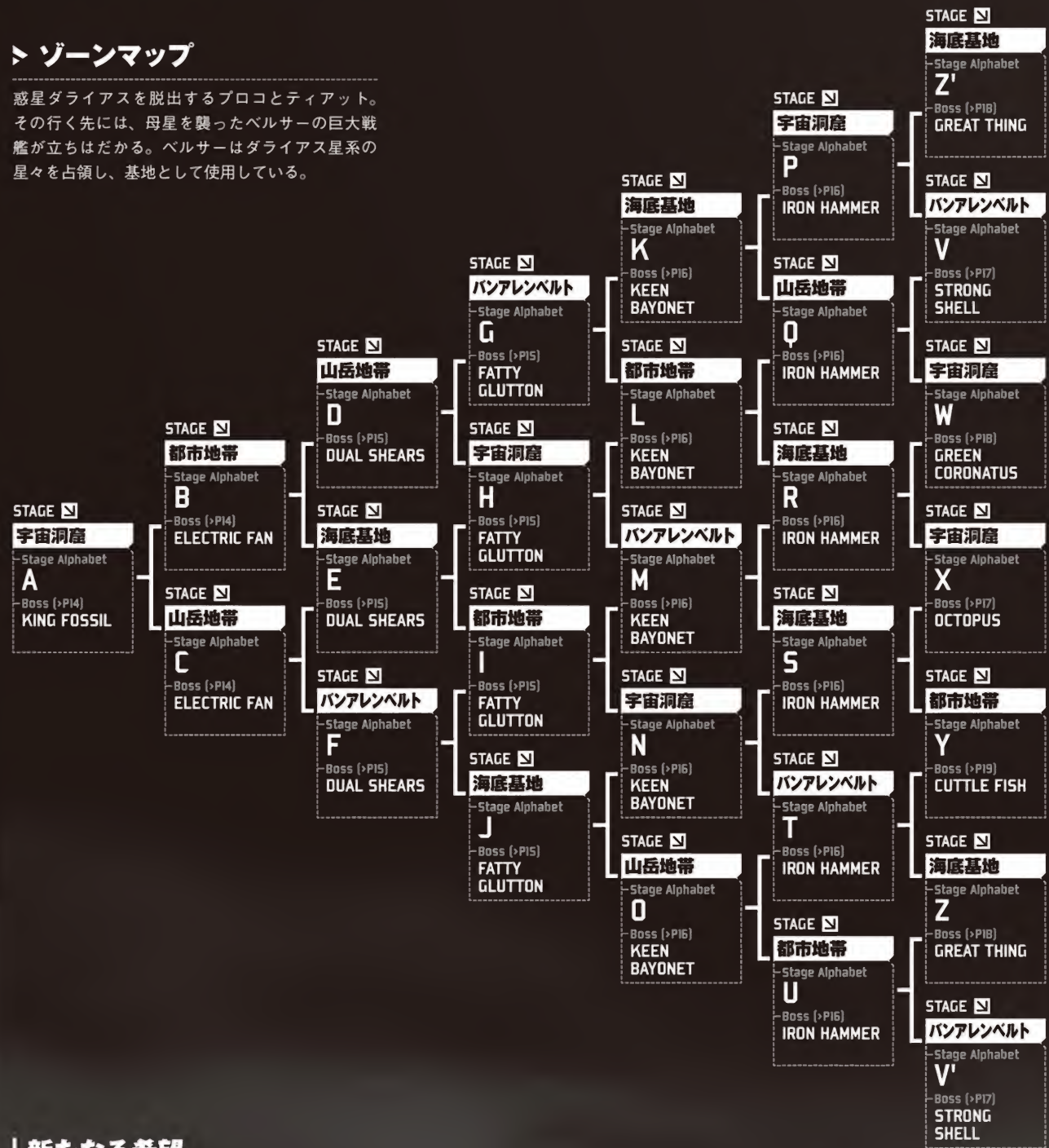
# DARIUS

シリーズ 1987年 操作方法 8方向レバー+2ボタン  
 ▶ 3画面を使用した専用筐体を使用し、かつて無い臨場感を生んだ傑作シューティング。記念すべきシリーズ第1作。

DARIUS

## ▶ ゾーンマップ

惑星ダライアスを脱出するプロコとティアット。その行く先には、母星を襲ったベルサーの巨大戦艦が立ちだかる。ベルサーはダライアス星系の星々を占領し、基地として使用している。



## 新たな希望 プロコとティアット

■プロコ/男性/29歳/シルバー  
 ホーク1号機のパイロットを務める。D.A.F(ダライアス空軍)のトップパイロットで、その腕は確か。  
 ■ティアット/女性/24歳/シルバー  
 ホーク2号機パイロット。プロコと同じくD.A.Fに所属していた。

PROCO  
 AGE 29  
 SEX MALE  
 HEIGHT 6'2  
 WEIGHT 157LBS  
 HAIR BRUNETTE  
 EYES DARK BLUE  
 BLOOD O

TIAT  
 AGE 24  
 SEX FEMALE  
 HEIGHT 5'7  
 WEIGHT 115LBS  
 HAIR BLOND  
 EYES BLUE  
 BLOOD A

## 機動兵器

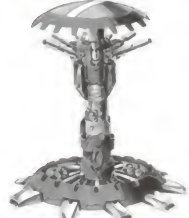
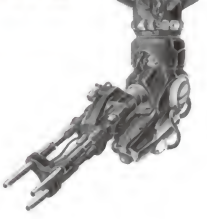
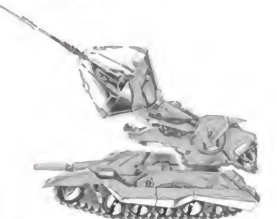
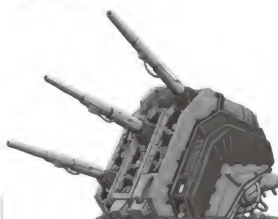
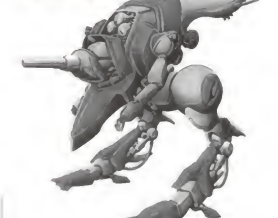
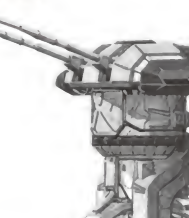
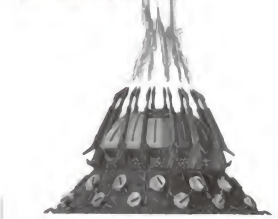
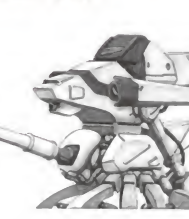
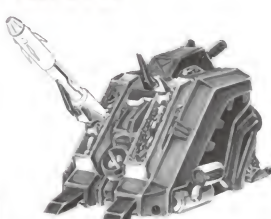
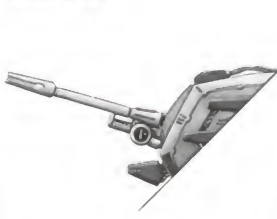
>>> DARIUS >>>

ベルサー軍が使用する機動兵器。その多くがシーマからフィードバックされた技術をもとに作られている。

機動兵器(空中)

CODE-NAME アスターゼ	CODE-NAME アミド	CODE-NAME カイン	CODE-NAME カタナI10	CODE-NAME クロドライド
CODE-NAME クロム	CODE-NAME サイクリン	CODE-NAME スピクリム	CODE-NAME スレイド	CODE-NAME セトア
CODE-NAME ソイド	CODE-NAME ダチマU11	CODE-NAME タノール	CODE-NAME タバシY12	CODE-NAME チオナミド
CODE-NAME デキタリス	CODE-NAME デリドマイド	CODE-NAME ドリソ	CODE-NAME ネシウム	CODE-NAME バルヒ
CODE-NAME フェナ	CODE-NAME フォルム	CODE-NAME ブラーボ	CODE-NAME ホルム	CODE-NAME マヤリークD18
CODE-NAME ミラーゼ	CODE-NAME ヤズカ・タカーミ	CODE-NAME ラルジル	CODE-NAME ラウガスZ17	CODE-NAME リモナー



CODE-NAME  
ロロキンCODE-NAME  
ワ・ガセハH20CODE-NAME  
ワガターキL3CODE-NAME  
ウサカR24CODE-NAME  
オデヒX16CODE-NAME  
カオミートE6CODE-NAME  
シイラシF9CODE-NAME  
ジツミP19CODE-NAME  
ターリヤM8CODE-NAME  
タジフA5CODE-NAME  
タボクC4CODE-NAME  
トモヤマJ23CODE-NAME  
ニータササN2CODE-NAME  
ノウコV15CODE-NAME  
ノジツS1CODE-NAME  
ベンサーG21CODE-NAME  
メヅヒW25CODE-NAME  
ラハーオB22CODE-NAME  
ラムーシニT13CODE-NAME  
ラムマイF14CODE-NAME  
ワカシイQ7

## エピソード

&gt;&gt;&gt; DARIUS &gt;&gt;&gt;

&gt;&gt; 惑星ダライアスを脱出したプロコとティアット。ベルサーの包囲網を抜けた彼らには、五つの結末が待っている。

## ZONE V 「不死鳥のごとく」

ストロングシェルを撃墜したプロコとティアットの目の前に、難攻不落の巨大要塞がそびえ立つ。これこそがベルサーの前線基地であり、惑星ダライアスへの侵略拠点であった。巨大要塞を破壊すれば惑星ダライアスに平和が蘇るのだが、要塞のシールドにはシルバーホークの武装では歯が立たず、どのような攻撃も無に等しかった。

「プロコ、このままでは……！」

「……やるしかないのか」

シルバーホークの伝説。それは、戦うもののオーラに反応し、無限の力を与えるという言い伝えであった。そして今、その伝説は現実のものとなる。2機のシルバーホークにオーラが満ちる。まばゆいオーラに包まれた2機は融合し、巨大なフェニックスへとその姿を変える。

惑星ダライアスを救うため、そして守るべき人々の明日のため。プロコとティアットは己の命を燃やし尽くす。シルバーホークは最後の咆哮を上げ、巨大要塞へと突撃していくのであった。

## ZONE W 「新天地へ」

グリーンコロナタスを撃墜するも、すでに惑星ダライアスは死の星と化した。ベルサーの徹底的な破壊により、人類が住むことが不可能なまでに環境が悪化したのだ。

プロコとティアットはシルバーホークでワープをくり返し、何とか人間が居住できそうな惑星を目指した。機体の限界を超え、タキオンドライブをギリギリまで酷使し、数光年を駆け抜ける。そして、ようやくセンサーに反応信号が浮かんた。

「適合数値許容範囲……この星なら、テラフォーミング無しでも人類が生きていけるわ！」

「よし、降下してみよう」

長い旅の果て、彼らは新天地へとたどり着く。その星は、彼らの母星と同じく、緑あふれる肥沃な大地であった。地平線に沈みゆく夕日を見ながら、プロコとティアットは堅い誓いを交わした。この星を第二の母星とし、昔のダライアスのような平和な都市を築き上げることを……。

## ZONE X 「未達への旅」

オクトバスを撃破し、惑星ダライアスからの脱出に成功するも、激しい戦闘のためシルバーホークのエネルギーはあと数時間分を

残すのみとなっていた。

「タキオンドライブ、出力低下。このままだと……」

「諦めるな。必ず何か手があるはずだ。ここまで戦い抜いたんだ……。こんなところで倒れるわけにはいかない」

もはや絶望かと思われたとき、前方より謎の巨大戦艦が出現。それはベルサーでもダライアス星人のものでもない、未知の星系からやってきた戦艦であった。

戦艦との交信を試みると、彼らはプロコたちと同様に母星を戦争により失い、居住できる星を求めて宇宙を旅しているとわかった。さらに交信を続けた結果、プロコたちは敵対勢力ではないと判断され、戦艦への乗艦が許されることになった。シルバーホークのタキオンドライブが完全に停止するまでに、最悪の状況回避することができたのだ。

戦艦に乗船した、命を懸いだプロコとティアット。彼らは、戦艦の乗員たちとともに未知の世界への旅を始めるのであった。

## ZONE Y 「ナイスファイト！」

ファイナルゾーンYをクリア！

「やったぞ！ ついにクリアしたんだ！」

プロコはその瞬間、筐体の前で万歳を三唱した。ここは未来のゲームコーナー。そのコーナーのいちばんの人気機種「DARIUS」で、ようやく全ステージをクリアできたのである。

しかし、何かがおかしい。冷静に考えると、自分ひとりではなく、最初はふたりでゲームをプレイしていたはず……。隣のシートを見ると、そこにはもはや精根つきた相棒のティアットが、大の字になって横たわっていた。

## ZONE Z 「取り戻した平和」

惑星ダライアスの運命を賭け、最後の戦いへと臨んだシルバーホーク。ベルサーの最終防衛線に姿を現わしたのは、かつてない巨大さと火力を誇る戦艦であった。激闘の末に巨大戦艦グレートシングを破壊すると、今までレーダー上に無数にあった敵戦闘機の反応が、一瞬のうちに消えてしまった。

「どういことだ、これは……」

「おそらく、ベルサー軍の機動兵器を統括していたのは、さっきの巨大戦艦だったんだわ」

惑星ダライアスから通信が入り、ベルサーの機動兵器がすべて停止したとの報告を受ける。滅亡の危機に晒されていた惑星ダライアス星系に、再び平和が蘇ったのである。

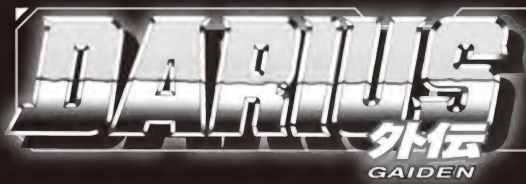


ZONE V

ZONE W





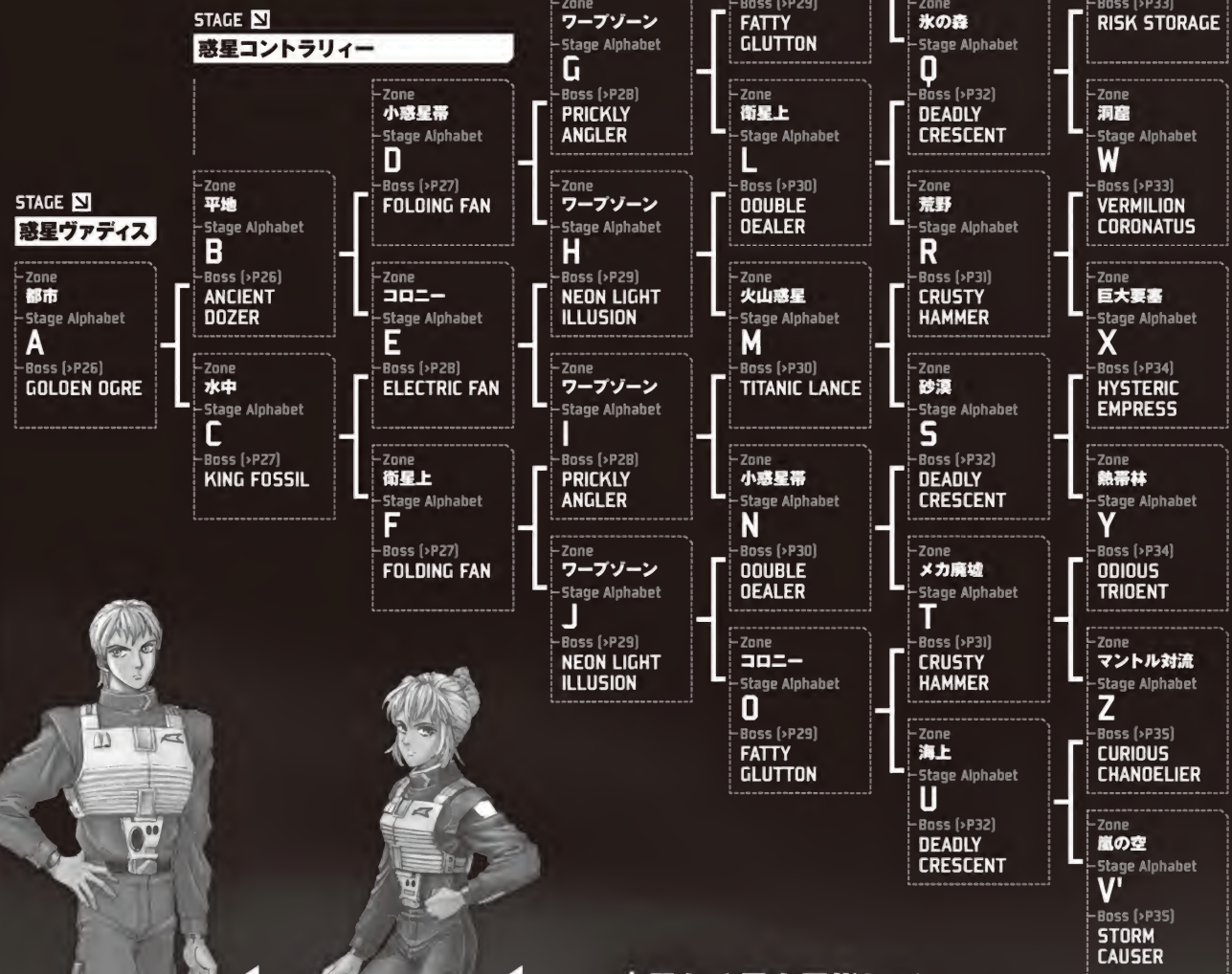


**リリース** 1994年 **操作方法** 8方向レバー+2ボタン  
 ▶シリーズ初の1画面シューティング。キャプチャーやブラックホールボンバーなどの新システムが追加された。

DARIUS GAIDEN

## ▶ ゾーンマップ

惑星ヴァディスを急襲したゴールデンオーガを倒したあと、戦いの舞台は宇宙へ。惑星コントラリィー、衛星ウェザーの戦いを経て、シルバーホークは惑星ダライアスへと到達する。そこはすでにベルサーの手により頑強な軍事要塞へと作り替えられていた。



## 母なる星を目指して、 銀色の鷹は再び飛び立つ

■ケイス・アーディン／男／23歳／優男風の外見だが、シルバーホーク隊のNo.1パイロット。幼いころから施設で育ち、無口で感情を表に出さず、常に冷静沈着である。

■アンナ・シュタイナー／女／22歳／シルバーホーク隊のNo.2パイロット。父親が防衛軍戦艦ハーベイの艦長だったが、ベルサーの攻撃により戦死。そのため私情的になるのを考慮して作戦から外されていたが、ケイスの推薦により選出された。

イ ケイス・アーディン

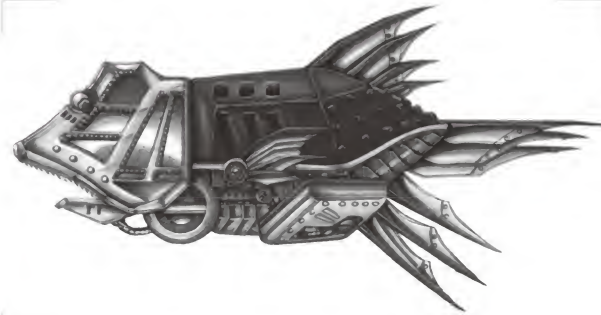
イ アンナ・シュタイナー

## 中型戦艦

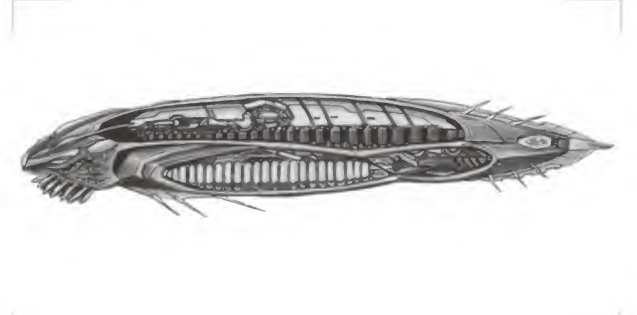
>>> DARIUS GAIDEN >>>

ベルサーが擁する中型戦艦。頭部のキャプチャーボールを攻撃して外し、これを取付すると味方にできる。

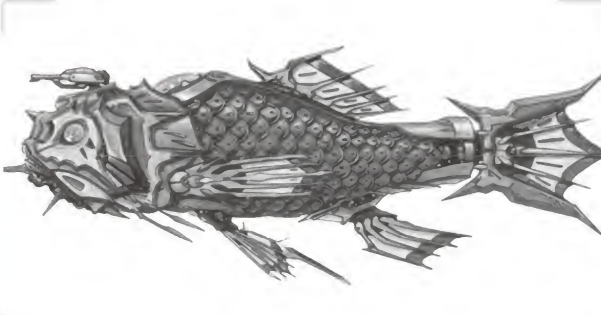
CODE-NAME  
ニギス



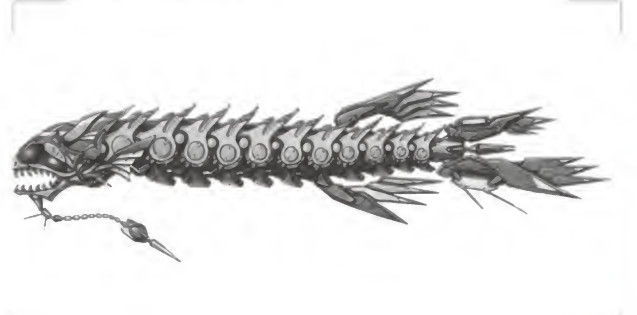
CODE-NAME  
ナメクジウオ



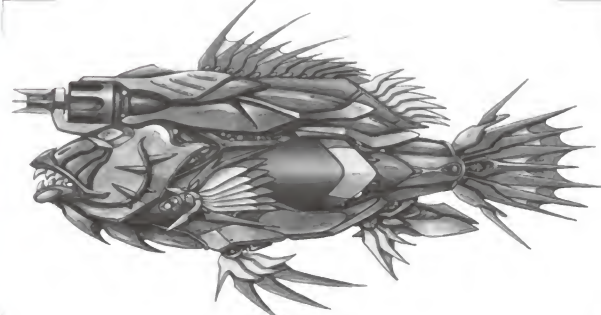
CODE-NAME  
カプトウオ



CODE-NAME  
バルディビアホシノエソ



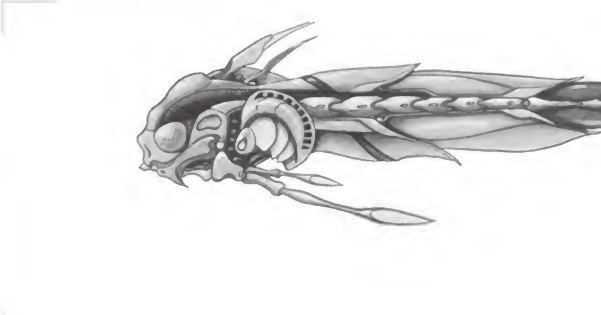
CODE-NAME  
コブダイ



CODE-NAME  
コウモリダコ



CODE-NAME  
ブリックリアングラー



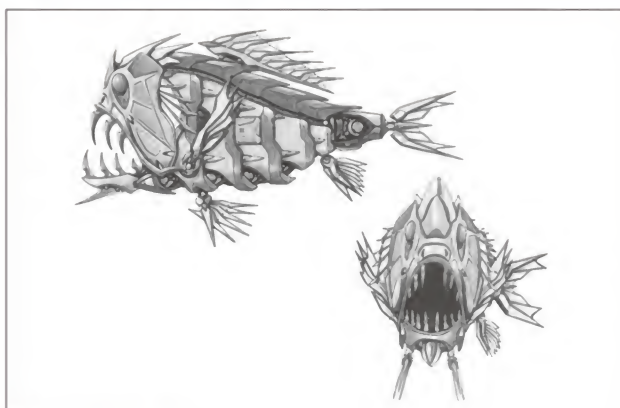


## 巨大戦艦(スケッチ)

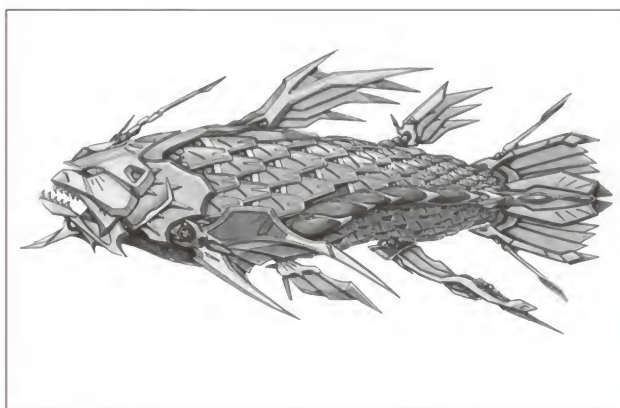
&gt;&gt;&gt; DARIUS GAIDEN &gt;&gt;&gt;



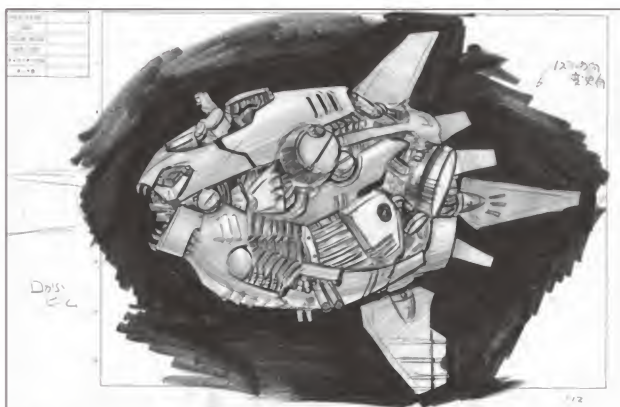
ボスとして登場する巨大戦艦のスケッチ。ゲーム本編に未登場の巨大戦艦の設定画も多数残されている。



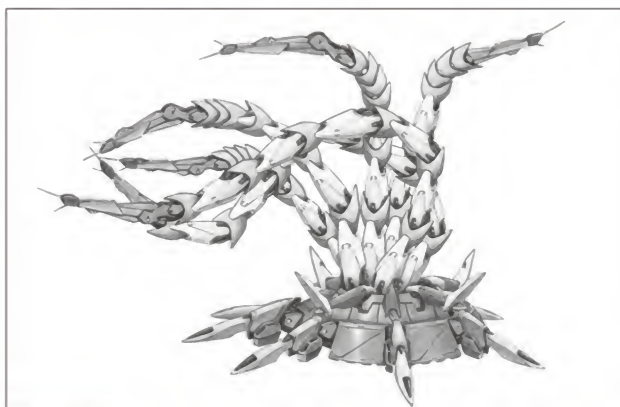
▶ ゴールデンオーガ



▶ キングフォスル



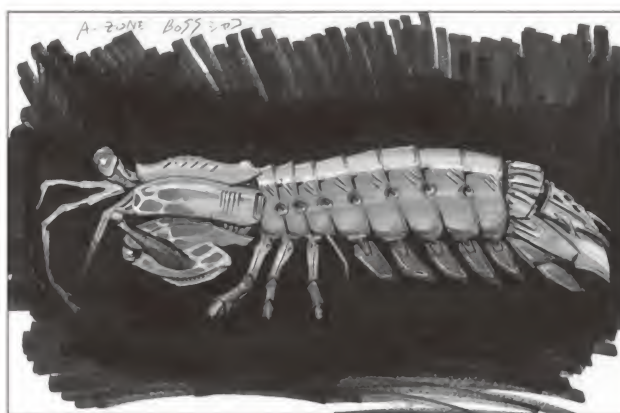
▶ オーディアストライデント



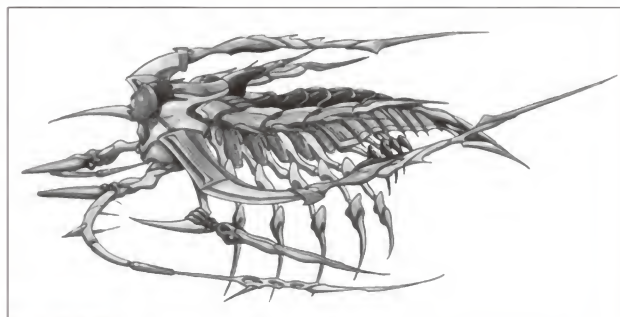
▶ 未登場艦



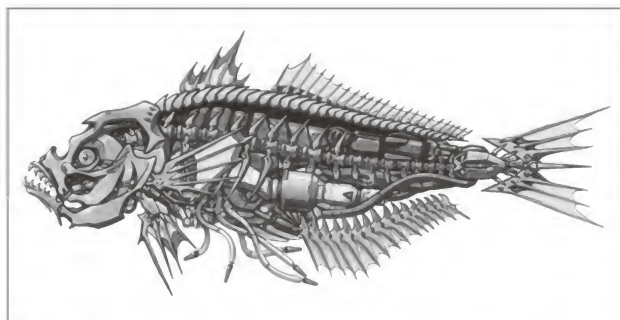
▶ フォールディングファン



▶ クラスティハンマー



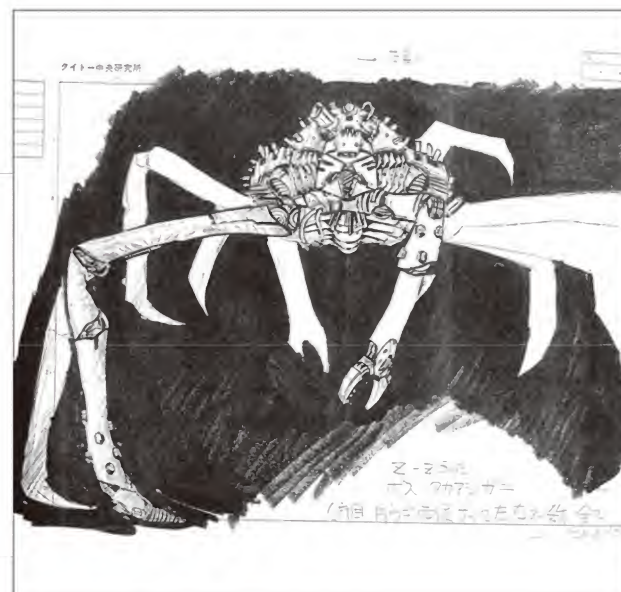
▶ 未登場艦



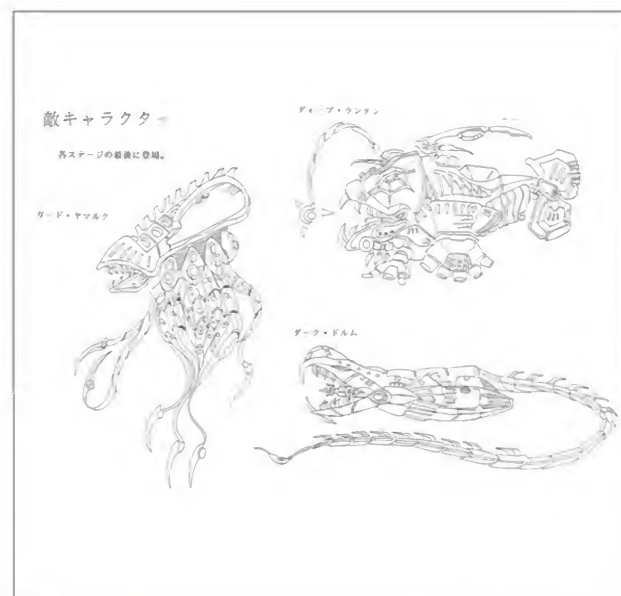
▶ 未登場艦



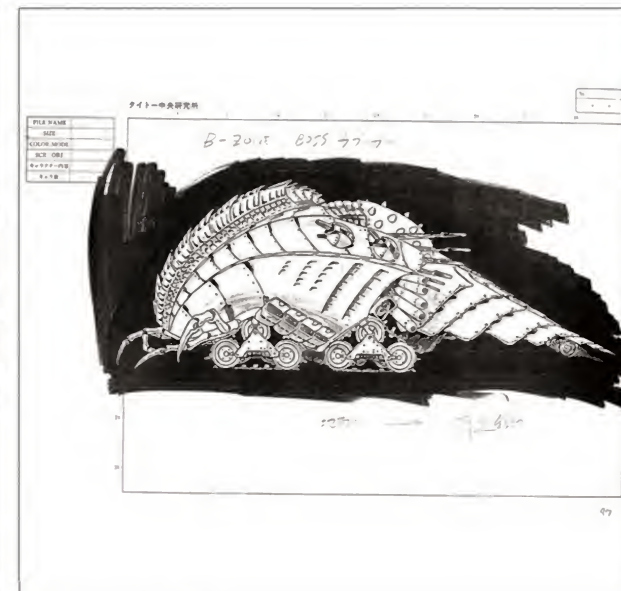
▶ 未登場艦



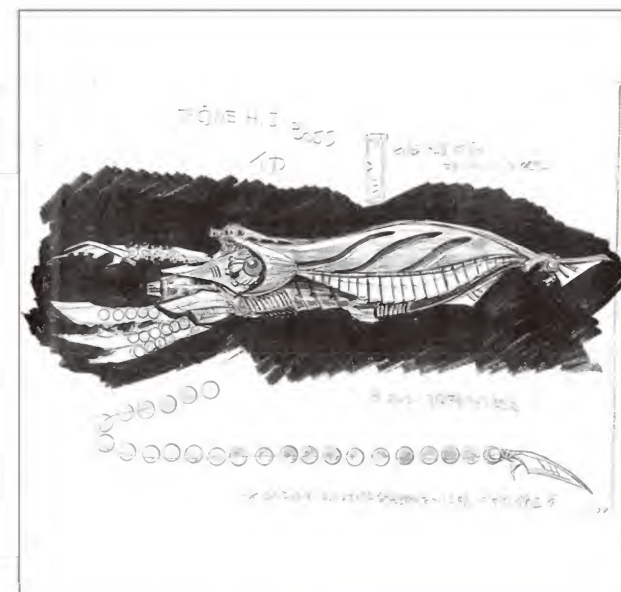
▶ ヒステリックエンブレス



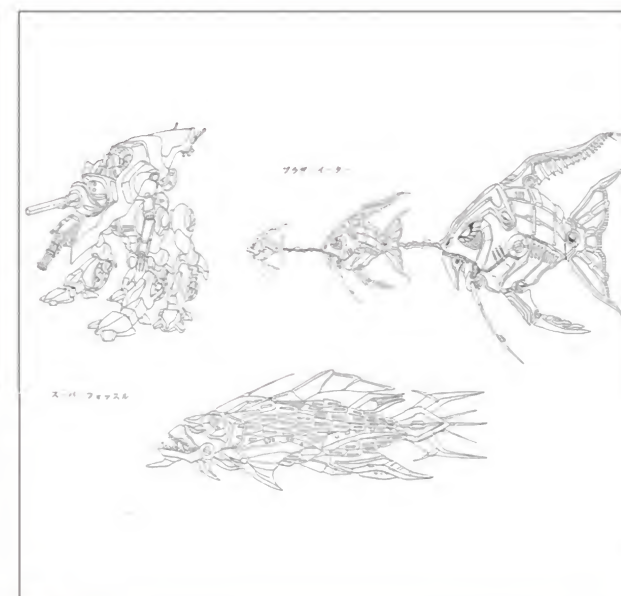
▶ 兵器ラフ



▶ アンシエントドーザー

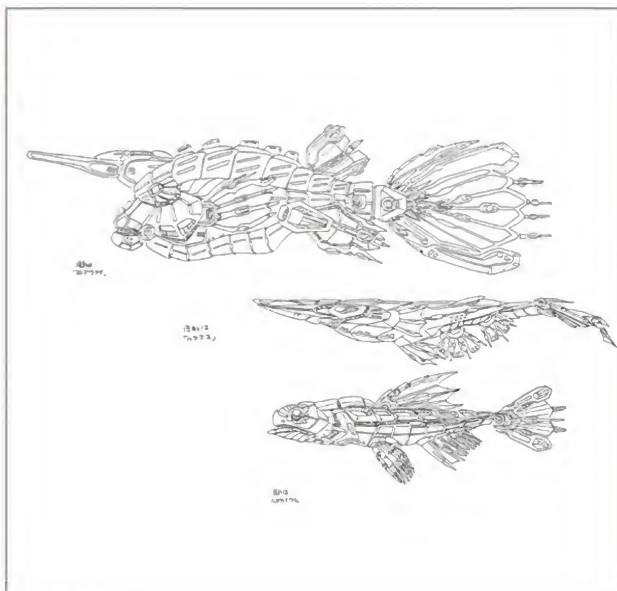


▶ ネオンライトイリュージョン

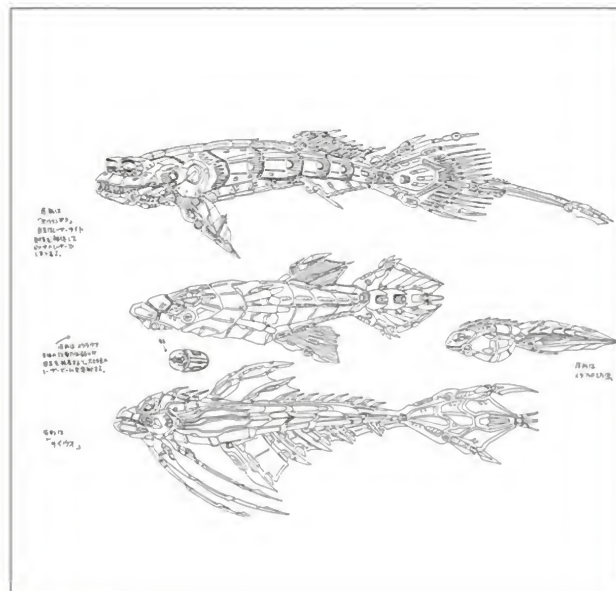


▶ 兵器ラフ

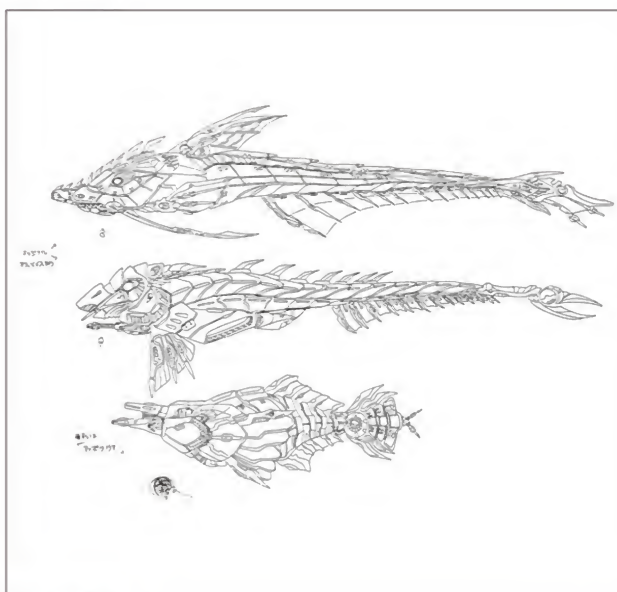




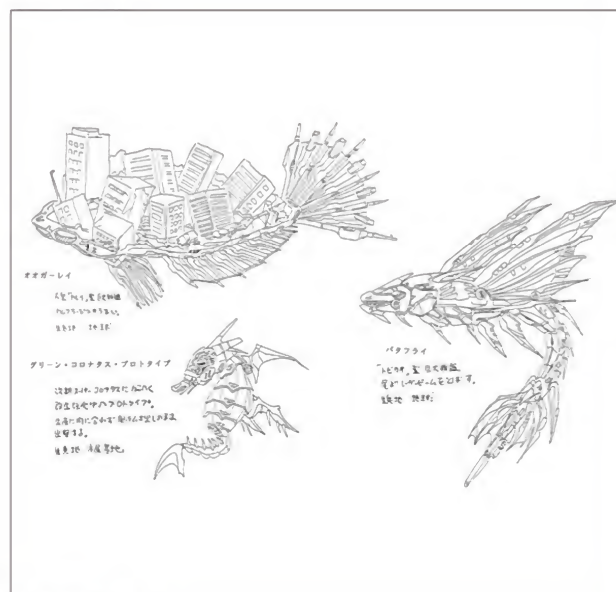
▶ 未登場艦



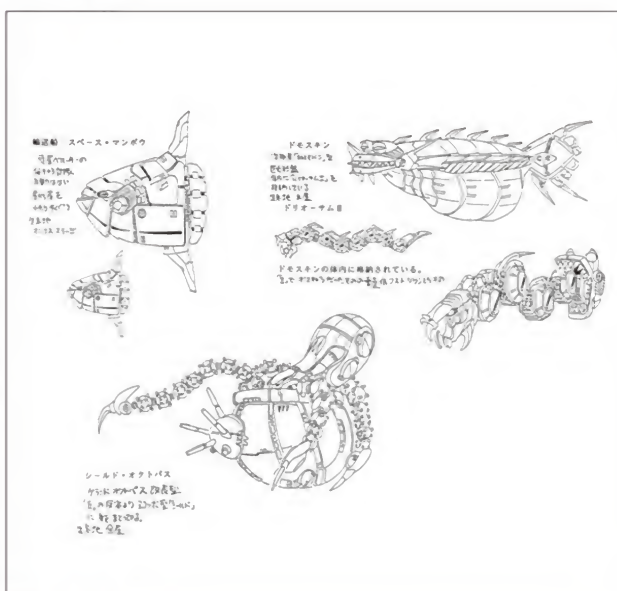
▶ 未登場艦



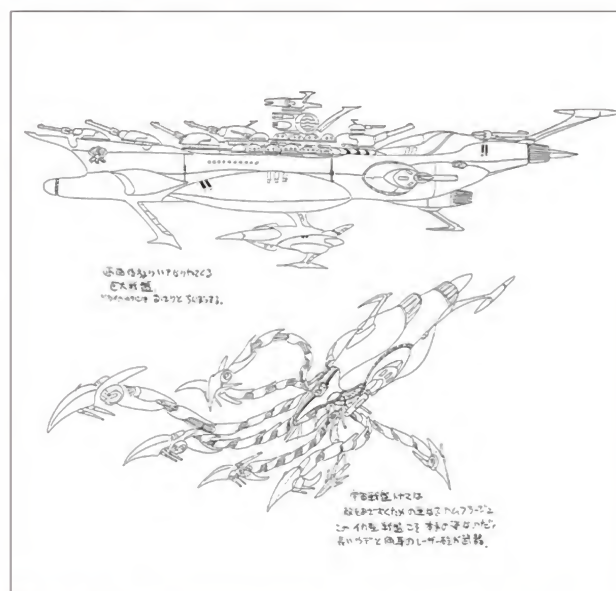
▶ 未登場艦



▶ 未登場艦



▶ 未登場艦



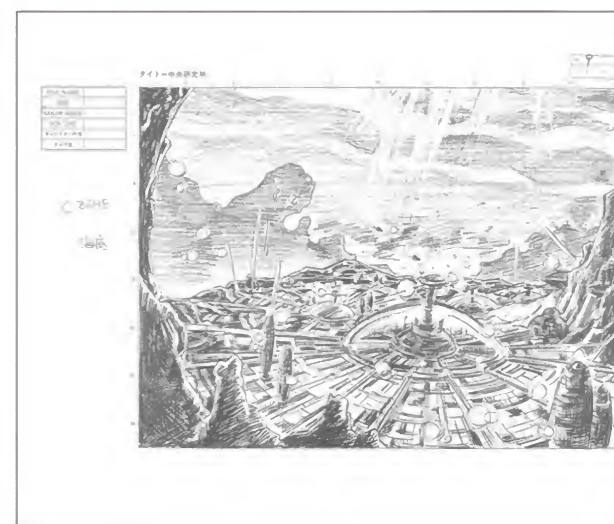
▶ 未登場艦

## ゾーン(ラフスケッチ)

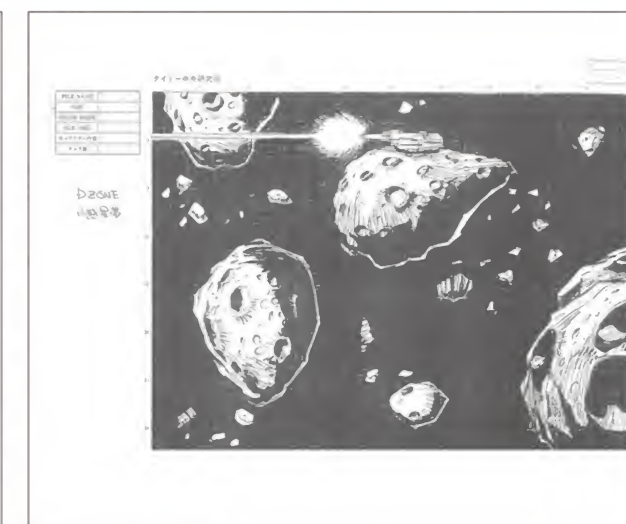
&gt;&gt;&gt; DARIUS GAIDEN &gt;&gt;&gt;



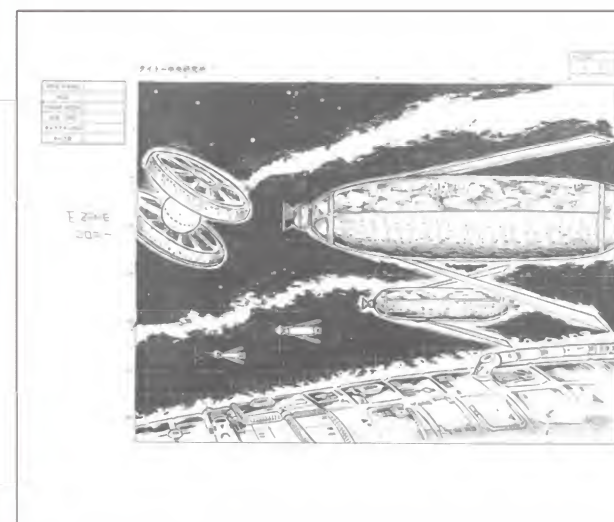
それぞれのゾーンの背景をグラフィックに起こすために、イメージイラストが描かれ、雰囲気が伝えられた。



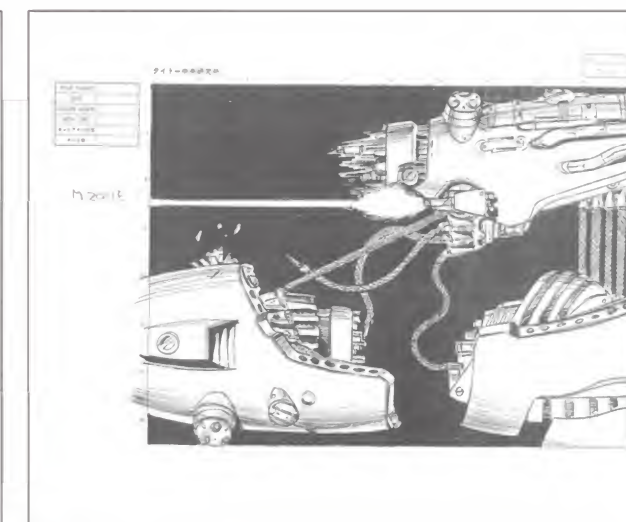
▶ Cゾーン(海底)



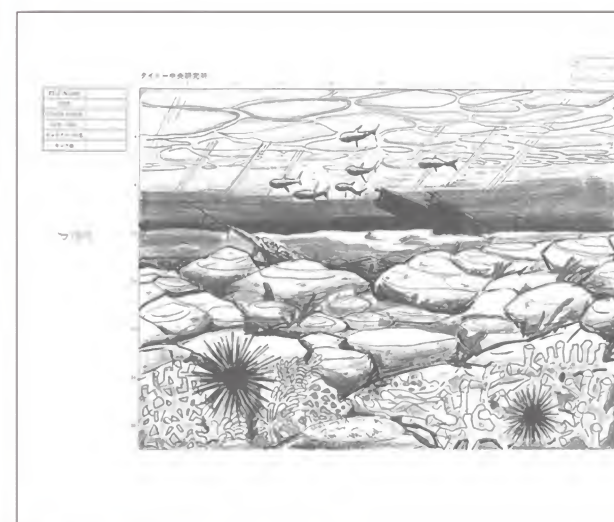
▶ Dゾーン(小惑星帯)



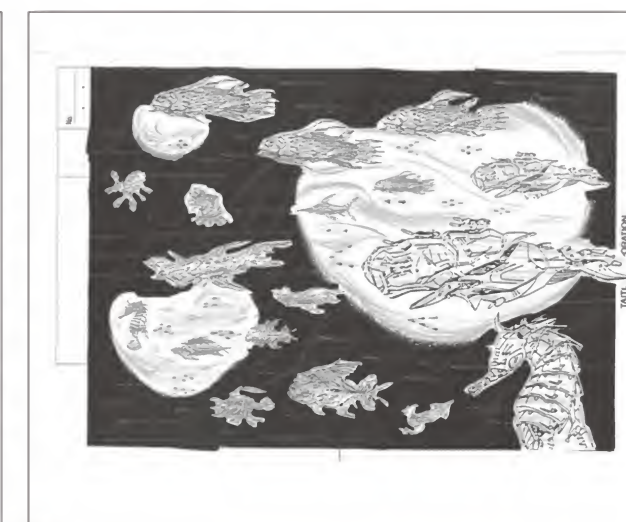
▶ Eゾーン(コロニー)



▶ イメージイラスト



▶ Gゾーン(海底)



▶ イメージイラスト



## その他設定

&gt;&gt;&gt; DARIUS GAIDEN &gt;&gt;&gt;



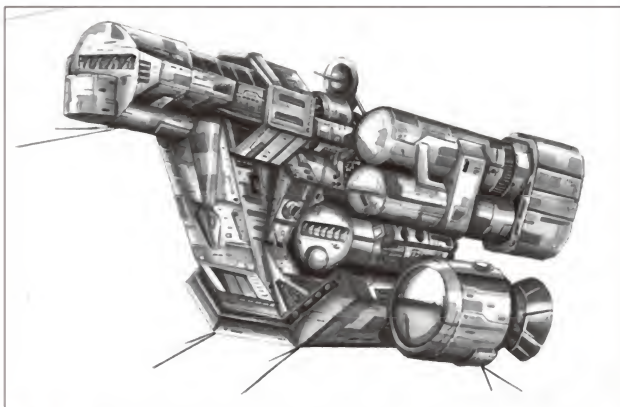
世界観の厚みを増すために描かれた各種設定画。これらはオープニングやエンディングに登場している。



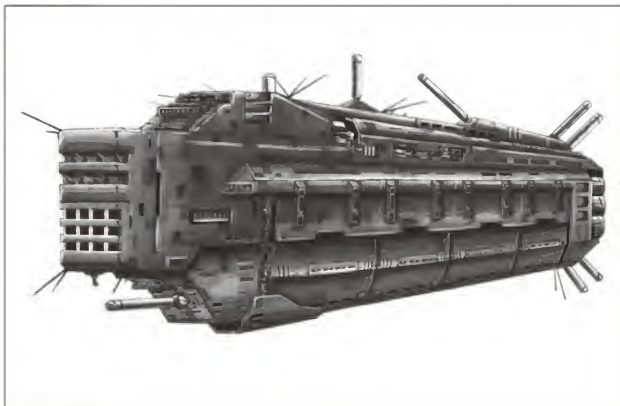
▶ 輸送艦乗務員



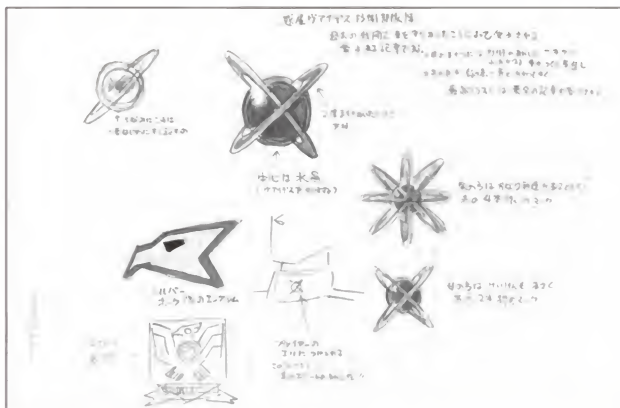
▶ パイロットスーツ



▶ 脱出艇



▶ 輸送艦



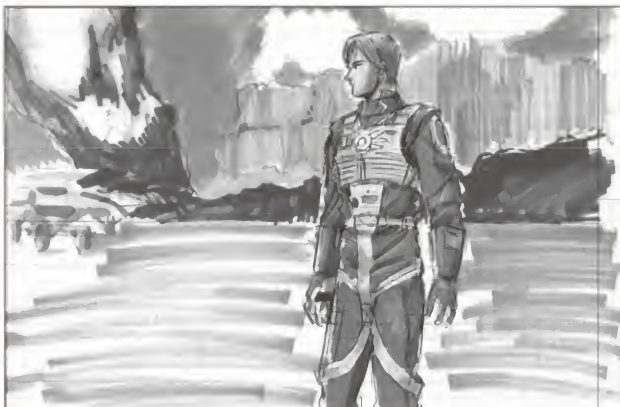
▶ エンブレム



▶ Yゾーン原住民



▶ Yゾーンエンディング案



▶ Yゾーンエンディング案

## エピソード

&gt;&gt;&gt; DARIUS GAIDEN &gt;&gt;&gt;



惑星ダライアスを目指す2機のシルバーホーク。戦いの果てには、シリーズ最多の7種類の結末が待っている。

## ▶ ZONE Y 「英雄降臨」

ベルサー軍を撃退し、惑星ダライアスに着陸したケイスとアンナ。ふたりを待っていたのは、原住民たちによる歓迎であった。惑星ダライアスを占領していたベルサー軍は、恐怖の象徴だったのだ。

彼らにとって銀色の鷹で舞い降りたケイスとアンナは、まさしく英雄といえた。ふたりは首長から送られた勇気あるものを示す装飾品を身につけ、歓迎を迎え入れる。こうして惑星ダライアスに平和が訪れたのである。

## ▶ ZONE Z 「取り返しのつかない過ち」

惑星ダライアスの中心部には最後の敵が巣くっていた。ケイスとアンナは死力を振り絞って戦いし、敵すべてを殲滅することに成功した。だが、その攻撃は惑星ダライアス自体にも大きなダメージを与えていた。

「任務完了……脱出する」

「了解！」

任務を終えたふたりはその直後、惑星ダライアスが爆発したのを目撃する。ダライアスが受けたダメージは、予想を遥かに上回っており、ついには惑星全体の崩壊を引き起こしたのである。人類の故郷である惑星ダライアスを取り戻すための戦いは、みずからの攻撃によって予想外の結末を見たのである。

## ▶ ZONE V 「海底に降る雪」

最後の敵であるリスクストレージは、光が届かない海の底に潜んでいた。醜悪で狂暴な敵も激しい戦いの果てに海の藻屑と消える。そして、任務を達成したケイスとアンナにも、最期の時が訪れようとしていた……。

敵との戦いによって2機のシルバーホークは修復不能のダメージを負っていた。それは、強烈な水圧がかかる深海では致命傷ともいべきものであった。

「任務……完了。ありがとう、アンナ」

「……ケイス……」

2機のシルバーホークは最後の通信を交わし、海底の暗闇に沈んでいく。それを覆い隠すように、マリンスノーは静かに降り続いていた。

## ▶ ZONE W 「スーパーナイスファイト！」

「任務完了！ やったぞ！」

ファイナルゾーンをクリアし、ケイスは思わずガッツポーズをとった。ここはゲームコーナー。そのコーナーのいちばんの人気機種「ダライアス外伝」の全ゾーンをクリアしたのである。

しかし、最初はアンナとふたりでプレイしていたはず……。隣を振り向いてみると、そこには精根尽き果てた相棒アンナが大の字に伸びていた。

## ▶ ZONE X 「脅威の残滓」

敵の本拠地である巨大要塞に突入したシルバーホークは、その中心にある動力部の破壊に成功する。巨大要塞は夕日の雲海の下へといつた姿を沈めた。間一髪で脱出した2機のシルバーホークは要塞の最期を見届けると、使命を達成し帰路につく。

シルバーホークが飛び去り、姿が見えなくなったそのとき、雲間に不気味な影が浮上した。それは確かに倒したはずの敵であった。戦いはまだ終わっていなかったのである。

## ▶ ZONE V' 「新たな時代の幕開け」

嵐の中心に潜む巨大戦艦ストームコーザーを破壊すると下界との間を遮っていた厚い雲が消えていった。どうやら嵐自体もストームコーザーが引き起こしていたものらしい。

空が晴れると仲間からの通信が入り、移民船団がつぎつぎと惑星ダライアスへ到着した。こうして移住は順調に進み、人々の明るい声が響き、惑星ダライアスに平和が訪れた。

## ▶ ZONE Z' 「幻」

グレートシングを倒した瞬間、目の前に広がる荒れ果てた風景が幻のように消えて、同時に今までの敵との死闘の跡も消えてしまった。今までの戦いは本当に現実のことだったのだろうか？ 我々が目にしたのはいったい何だったのか……。

まるで自分自身と戦ったような疲労感だけが身体を包んでいた。目の前の惑星ダライアスには、戦いの傷跡もほとんど残っておらず、豊かな自然が静かに横たわっていた。こうして、惑星ダライアスは新たな出発の時を迎えたのである。

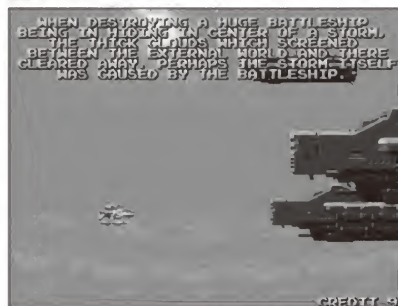
▶ ZONE Y



▶ ZONE X



▶ ZONE V'









# DARIUSBURST

リリース 2009年 操作方法 アナログパッド+3ボタン  
▶ プレイステーションポータブルでリリースされたオリジナル作品。新兵器「バースト」の使い方が戦いの鍵を握る。

DARIUSBURST

## ▶ ゾーンマップ

亜空間ネットワークを遮断され、混乱の中にある惑星ダライアスから戦いはスタートする。シルバーホークバーストが目指すは、謎に包まれたベルサーの敵母星。そこに待ち受ける真実とは？

STAGE Ⅰ  
惑星ダライアス海底  
Stage Alphabet  
A  
Boss (▶P46)  
IRON FOSSIL

STAGE Ⅱ  
惑星ダライアス上空  
Stage Alphabet  
B  
Boss (▶P47)  
MUD WHEEL

STAGE Ⅲ  
敵前線基地  
Stage Alphabet  
C  
Boss (▶P48)  
LIGHTNING FLAMBERGE  
STAGE Ⅳ  
アステロイドベルト  
Stage Alphabet  
D  
Boss (▶P48)  
LIGHTNING FLAMBERGE

STAGE Ⅴ  
ワープゲートA  
Stage Alphabet  
E  
Boss (▶P49)  
MIRAGE CASTLE

STAGE Ⅵ  
宇宙墓場  
Stage Alphabet  
F  
Boss (▶P49)  
MIRAGE CASTLE

STAGE Ⅶ  
ワープゲートB  
Stage Alphabet  
G  
Boss (▶P49)  
MIRAGE CASTLE

STAGE Ⅷ  
敵母星海底基地  
Stage Alphabet  
H  
Boss (▶P50)  
HUNGRY GLUTTONS

STAGE Ⅸ  
敵母星資源小惑星  
Stage Alphabet  
I  
Boss (▶P51)  
THOUSAND KNIVES

STAGE Ⅹ  
敵母星大気層  
Stage Alphabet  
J  
Boss (▶P52)  
DARK HELIOS

STAGE Ⅺ  
敵母星最終防衛要塞  
Stage Alphabet  
K  
Boss (▶P53)  
GREAT THING

## ゾーン解説

Zone

- A 母なる星ダライアス。海底に作られた軍事基地から、軌道エレベーターへの道が続く。
- B ダライアスの上空、軌道エレベーター内を通過し宇宙へ。軌道エレベーターをつなぐオービタルリングが見える。
- C 敵ベルサーの駐留艦隊。彼らは亜空間へ入りやすい時空スポットを押さえている。
- D かつて異星知性体シーマが破壊した惑星がアステロイド化しているエリア。多数の障害物が存在している。
- E ベルサー軍が惑星ダライアス侵攻のために設置したワープゲート。突入すると進軍中の主力艦隊が待ち受けている。
- F さまざまな大戦の爪痕が残る宇宙墓場。無数のデブリが飛び交う危険地帯が故にベルサー軍の配備も薄い。
- G ベルサー軍のワープゲートは敵母星への近道である。しかしゲート内の大型アステロイドが行く手を阻む。
- H 敵母星の海の底に広がる都市。ベルサー文明の中心地であり、最終攻撃目標のひとつである。
- I アステロイドが広がるエリア。ベルサーが資源開発のために利用する軍備増強の生命線のひとつ。
- J 敵母星の大気層。大気上層部は、戦闘に適した成分に最適化されており、精鋭艦による防衛網が張られている。
- K 敵母星の上空宙域。外敵の侵入を防ぐため、特攻部隊を含む巨大艦隊が配備されている。

## 新たな戦いに挑む、戦士たちの肖像

### ▶ Ti2

■少女の姿をしている人間ではなく、最新型AI端末として作られたアンドロイド。兵器のイメージがもたらす恐怖心を和らげ、人間に同胞意識をもたせるために女性の姿形をしている。頭脳はネットワークコンピュータの端末となっており、ほとんどの情報は亜空間通信ネットワークから得ているが、パーソナリティや個体記憶といった人間に近い情報は、本体にも格納されている。人間の喜怒哀楽に似たものも持っているが、感情を明確に表すことはない。肉体はカーボン製の骨格をベースにフレッシュボディで包まれており、体内には肉体を欠損したときの修理・補修を行なうためフレッシュファクトリーが設けられている。

### ▶ リーガ・ブラティカ

■宇宙軍に所属するパイロットのひとり。「リーガ・ブラティカ」は本名ではなく、軍内部でのコードネームとなっている。その意味は宇宙軍公用語で「ストライプを持つ研修レベル兵」。彼は生身の人間であり、過去のテスト戦闘中に受けた無数の傷跡が残されている。彼がパイロットとして選ばれたのは、体内に埋め込まれたナノマシンとネットワークとのリンクが不安定で、ベルサーのネットワーク攻撃時に難を逃れたため。彼自身はパイロットの機械化に反対しており、Ti2のことも嫌っている。じつは過去のテスト中の事故で片目を失っており、それをTi2に再生してもらったことがある。「現在の目はニセモノだ」が口癖である。

## 中型戦艦

>>> DARIUSBURST >>>

ベルサーの新戦力である中型戦艦。コロナタス系の新造艦が多数登場し、戦力の中核となっている。

TYPE  
中型戦艦

CODE:NAME  
アノイイング  
コロナタス



CODE:NAME  
インペイリング  
コロナタス



CODE:NAME  
ヘビーリー  
コロナタス



CODE:NAME  
ヘルメテッド  
コロナタス



CODE:NAME  
アクアリウム  
フィッシュ



CODE:NAME  
デビリッシュ  
フィッシュ



CODE:NAME  
ヘビーマフラー



CODE:NAME  
レッドランタン



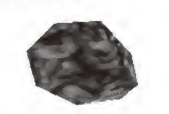
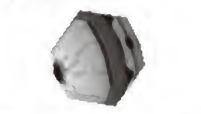
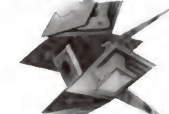
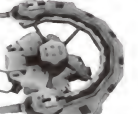
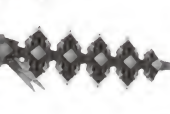
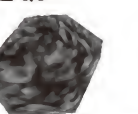
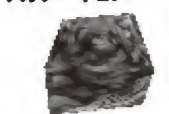
126 DARIUSBURST



## 機動兵器

&gt;&gt;&gt; DARIUSBURST &gt;&gt;&gt;

&gt;&gt;&gt; ベルサーによって、さらに改良を加えられた小型機動兵器。旧来のものよりも性能が向上している。

CODE-NAME  
SサイクリンCODE-NAME  
SソイドCODE-NAME  
SタノールCODE-NAME  
SネジウムCODE-NAME  
SフェナCODE-NAME  
SブラーボCODE-NAME  
SミラーゼCODE-NAME  
SヤスカタカーミCODE-NAME  
エウノイ X9CODE-NAME  
エンザイムCODE-NAME  
オーシコCODE-NAME  
カタナ112CODE-NAME  
キシゲンCODE-NAME  
キュリーCODE-NAME  
キ・ワシッカ P16CODE-NAME  
グステンCODE-NAME  
グルガンCODE-NAME  
ゲーユCODE-NAME  
ジャンカCODE-NAME  
シローヒCODE-NAME  
スタテンCODE-NAME  
セノンCODE-NAME  
タコヨ C31CODE-NAME  
ツマラヒ Q9CODE-NAME  
トヒモートCODE-NAME  
トロゲンCODE-NAME  
バルトCODE-NAME  
マヤリーク D20CODE-NAME  
ムッサオーCODE-NAME  
ヤチ・ツウCODE-NAME  
ラグオー F88CODE-NAME  
ラウガス Z19CODE-NAME  
ラウガス Z22CODE-NAME  
リノールCODE-NAME  
リブデンCODE-NAME  
ルシウムCODE-NAME  
ワ・ガセハ H23CODE-NAME  
ワガターキ L7CODE-NAME  
ジツミ P21CODE-NAME  
タジフ A9CODE-NAME  
トモヤマ J26CODE-NAME  
ベンサー G25CODE-NAME  
メツヒ W29

TYPE

機動兵器(地上)

## エピソード

&gt;&gt;&gt; DARIUSBURST &gt;&gt;&gt;

&gt;&gt;&gt; バースト機関を搭載した2機の新型シルバーホーク。待ち受ける四つの結末は、彼らに何をもたらすのか……。

## トゾーンH 「アダムとイブ」

海底基地を守護していた敵艦、ハングリーグラトンの撃沈に成功したTi2とリーガ。シルバーホークにまつわる伝説のとなり、銀色の鷹は奇跡の勝利をもたらしたのだ。

しかし、シルバーホークバーストに負荷を与え続けたせいで、バースト機関が暴走してしまう。惑星ダライアスを発進して以降、連戦につぐ連戦を重ね、機体はとうの昔に耐久限界値を超えていたのだ。亜空間へビットインすることもかなわず、2機のシルバーホークバーストは反物質の制御を失い、光の中へと吞まれていく――。

Ti2とリーガの眼前を、圧倒的な光芒が満ちる。同時に、ふたりの身体は緩やかに光の中へと溶けていった。

そして、訪れる静寂。何も無い宇宙空間にTi2とリーガ、ふたりの姿が浮かんでいた。意識を失ったリーガの身体を支えるようにして、Ti2は柔らかに微笑む。機体が爆発する直前に脱出したTi2が、リーガを助けていたのだ。Ti2はただ静かに、眠り続けるリーガを見守っていた。彼女が、真の休息を得るその日まで、彼女は見守り続ける……。

## トゾーンI 「驚愕の事実」

激闘の末、サウンドナイブズを撃破したTi2とリーガ。満身創痍になりながらも、ふたりは奇跡的な勝利を収めたのである。撃沈していく敵艦を横目に、彼らは帰還するため、惑星ダライアスへと進路を変える。

しかし――彼らは知らない。自分たちが攻め入ったベルサー本星が、かつて人類を生んだ発祥の地「惑星アムネリア」であったことを。惑星アムネリアは数千年前にベルサーに占拠されており、彼らの母星として機能していたのである。

命を育み、その地表を人々の喜びの声で満たしていた惑星アムネリア。しかし、ベルサーにより蹂躪され、もはやその大地にはかつての面影は見当たらなかった。銀色の鷹の伝説を生んだ遥かなる始まりの地は、もはや神話の中にしか、その存在が許されないであろうか……。

2機のシルバーホークバーストは、同胞たちが待つ、惑星ダライアスへと飛び去っていく。かつての始まりの地は、小さくなっていくノズルの光を、無言のまま見送り続けていた。

## ZONE H



## トゾーンJ 「シーマ復活」

ダークヘリオスの撃墜とともに、亜空間ゲートから何者かが姿を現わす。それはかつて惑星アムネリアを襲った知性体シーマの中枢を成すジ・エンブリオンであった。ダークヘリオスはジ・エンブリオンが再生するための土壌を固め、再びこの次元へとシーマを呼び寄せたのであった。

一定レベルに達した文明を発見し、その殲滅を行なうシーマ。数千年前、高度な文明を誇ったアムネリアを襲ったときと同じく、文明の殲滅のためにジ・エンブリオンは姿を現わした。その標的となったのは、人類でなくベルサーであったのだ。

しかし、ベルサーはすでにシルバーホークバーストによって壊滅し、ジ・エンブリオンの殲滅対象は失われていた。そのため、ジ・エンブリオンは惑星ダライアスに標的を変える。

ベルサーとの戦いで疲弊した今、シーマとの戦闘になれば人類は確実に死滅してしまう。シルバーホークバースト1号機のパイロットであるTi2のAIは、亜空間ネットワーク上に構築された知性であり、同じく亜空間ネットワーク上に社会集団知性を持つシーマと少なからずの共通性があった。

Ti2はシーマの説得を試みるため、ジ・エンブリオンの中枢へと突入する。これ以上、戦火を拡大しないため、そして、自分が愛する人類を護るため。

残されたシルバーホークバースト2号機のリーガは、ただTi2が戻るのを待ち続けた。彼女がきっと、無事に帰ってくることを信じて。

## トゾーンK 「つかの間の平和」

ベルサー軍を統括していた旗艦、グレートシングの撃沈に成功したTi2とリーガ。ベルサーの手から逃亡し、命を懸けて惑星ダライアスへとバースト機関の設計図を届けた同胞たちの行為は、決して無駄ではなかったのである。

彼らはシルバーホークの伝説と同じく、困難な闘いに勝利を収めたのである。

無事に惑星ダライアスへと帰還した二人には勲章が授与され、星を救った英雄として、人々から称えられた。ここに、再び新たな伝説が生まれたのである。

## ZONE K





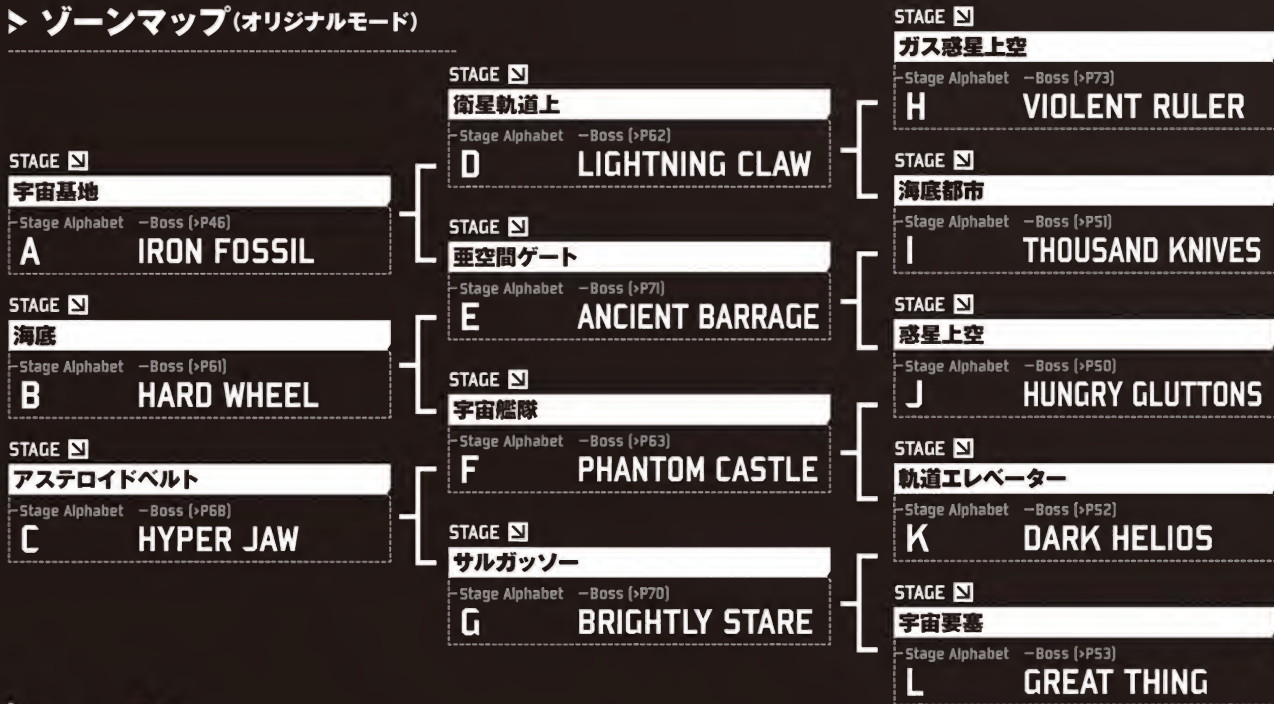


※バージョン情報：2011年4月14日にバージョンアップ[Unlock A]が実施され、クロニクルモードにクロニクルモード新星系、ボスが追加され、星系レベルの最大値が5になった。

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE

**リリース** 2010年 **操作方法** 8方向レバー＋3ボタン  
▶大画面専用筐体を採用しシリーズ初の四人同時プレイを実現。  
オリジナルモードは開始ゾーンを難度別の三つから選択可能。

## ▶ ゾーンマップ(オリジナルモード)



## ゾーン解説

Zone

- A** 宇宙空間に建造された基地。反攻の先駆けとなるべく飛び立つシルバーホーク隊を、ベルサー軍の先遣隊が迎え撃つ。
- B** 6年前にシルバーホークが通過した海底基地。ベルサーの部隊が密かに侵入している。
- C** いにしへの時代に起こった人類とシーマの戦いで発生した小惑星帯に、ベルサーが設置した防衛線。立ち並ぶ砲台が侵入者を阻む。
- D** 多数のデブリが飛び交う危険エリアを含む宙域。ベルサー側の守りもほかに比べると薄い。
- E** かつてベルサーが惑星ダライアス侵略のために築いたワープゲート。玄関口ともいえるこのエリアには精鋭艦隊が配備されている。
- F** 宇宙空間で待ち構えるベルサーの大艦隊。ダライアスの戦士たちを圧殺すべく、圧倒的な物量をもって襲いかかってくる。
- G** 宇宙の墓場と恐れられる危険地帯。かつての戦いで息絶えたものたちの残骸と怨念が、デブリとなって若き戦士たちをおびやかす。
- H** ガスを主成分とする巨大惑星の上空。変化の無い風景の中、敵を求めて疾駆するシルバーホーク隊はベルサー主力艦隊の一つと邂逅する。
- I** 以前ベルサーが母星としていた星の海底にあった都市。ベルサー文明の中核部であるこの都市には、かつて強固な防衛機構が存在していた。
- J** ベルサー軍が拠点とする、ある星の上空。小惑星が点在する天然の要害であり、その奥には大艦隊が配備されている。
- K** ダライアス星人に建てられた、とある星の軌道エレベーター。ダライアス軍の重要拠点であるため、ベルサー軍の主力艦隊が殺到している。
- L** ベルサー軍が母星上空に築いた巨大要塞の周辺宙域。ベルサーにとっての最重要防衛拠点であり、最大兵力が駐留する地域である。

## 名も無き戦士たちの戦い

従来の「ダライアス」シリーズにおいて、プレイヤーの分身——主人公を務めたのは、常に固有の名前、プロフィールを持つキャラクターであった。また、彼／彼女らは「人類存亡の危機に際して、最後の希望というべきシルバーホークを託された」という共通点を持っている。

『ダライアスバースト アナザークロニクル』にはそういった分かりやすい「主人公」は登場しない。本作においてシルバーホークは最後の希望ではなく量産された兵器であり、それを駆って人類の敵に立ち向かうのは、選ばれし究極のエリートではない。プレイヤーそれぞれが思い描く、名も無き——しかし勇敢な人物が本作の主人公なのである。

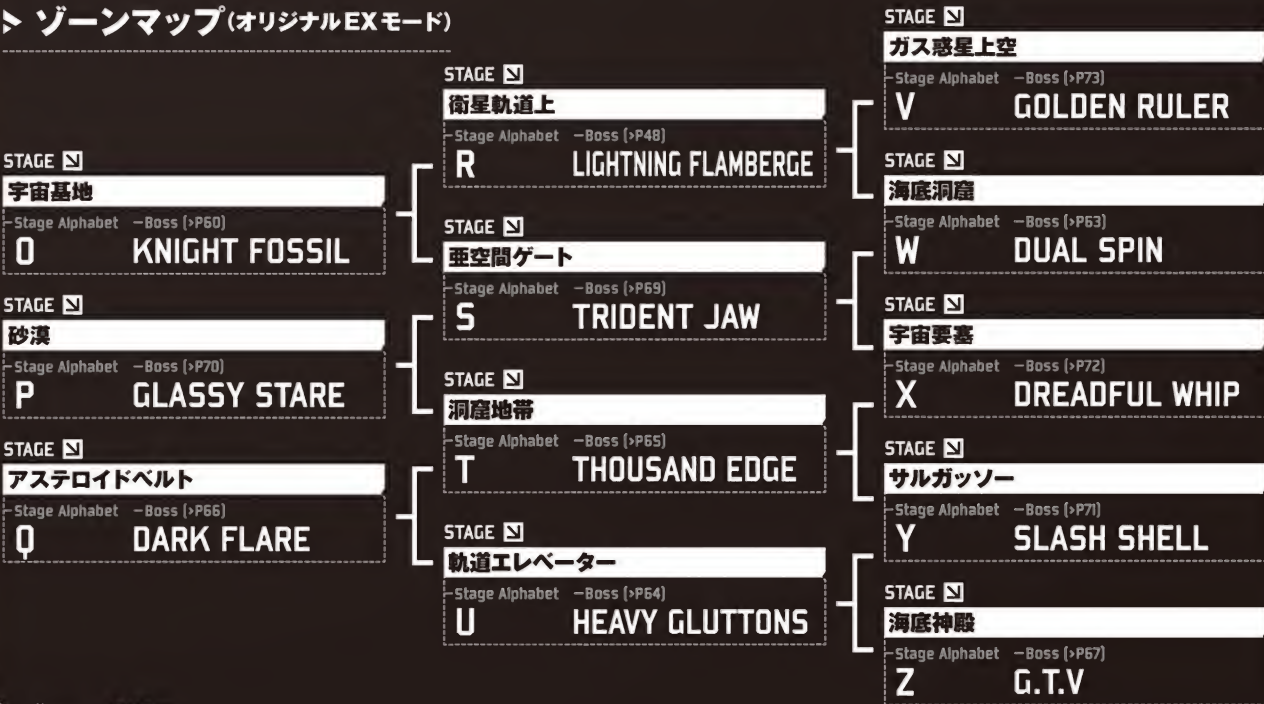


※バージョン情報：稼働当初のバージョン名は「EX PHASE1 (Ver1.13)」。従来クロニクルモード専用だったセカンド、外伝、アサルトの3機体がオリジナルモードで使用可能になった。2011年10月6日に「EX PHASE2 (Ver1.14)」に移行、オリジナルEXモード、イベントモードが追加され、オリジナルモードでジェネシスが解禁。2011年12月21日に実施された「Unlock B」ではクロニクルモードに新エリア、ボスが投入され、星系レベルの最大値が6に。

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX

**リリース** 2011年 **操作方法** 8方向レバー＋3ボタン  
▶「アナザークロニクル」に多数の新機体、ボス、星系を追加したバージョンアップ版。オンラインイベントにも対応。

## ▶ ゾーンマップ(オリジナルEXモード)



## ゾーン解説

Zone

- O** ベルサー支配地域への橋頭堡となる宇宙基地周辺は、敵の先遣隊が展開している。
- P** ベルサーの支配地域にある、砂に被われた惑星。大気が希薄で、大規模な砂嵐が頻繁に発生している。
- Q** ベルサーが小惑星帯に設置した防衛線。無数の機雷や砲台、そして隕石が戦士たちの行く手を阻む。
- R** 多数のデブリや機雷が飛び交う危険宙域を抜けた先には、ベルサーの機動艦隊が待ち伏せる。
- S** かつてベルサーが惑星ダライアス侵略のために築いたワープゲート。侵入者を排除するための浮遊トーチカが多数設置されている。
- T** ベルサーの拠点となっている、ある惑星の地底洞窟。兵器の開発／生産に役立つ貴重な鉱物が産出される。
- U** ダライアス軍が兵站拠点として使用している軌道エレベーター。ベルサー軍の激しい攻撃にさらされている。
- V** ガスを主成分とする巨大惑星の上空。ベルサー軍の主力艦隊の一つが駐留している。
- W** 以前、ベルサーが母星としていた星の海底に存在した都市をシミュレーションで再現したもの。防衛設備の攻撃は実物以上に激しい。
- X** ベルサーが防衛拠点の一つとして建設した要塞の内部。多数の隔壁と防衛設備に阻まれており、中心部に侵入するのは至難の業。
- Y** かつての戦争で発生した機体の残骸がさまよう宇宙の墓場。
- Z** ある星の海底に沈む、謎めいた巨大神殿。その奥には、惑星ダライアス攻略のための主力艦隊が潜んでいる。

## それぞれのシルバーホーク

本作に登場するシルバーホークは、それぞれ異なる来歴を持っており、惑星ダライアス以外で育まれたテクノロジーが反映された機体も存在する。アムネリア、オルガ、ヴァディスといった、これまでの作品に登場した星の人々の技術や思いが(完全にはないにしても)継承されており、それを使って作られた機体が同じ「シルバーホーク」の名前を冠して、人類の敵との戦いに向けて飛び立っていく……という光景は感動的といえよう。

作中世界において、これらの機体がどのような経緯で作られたのかは明確に語られていない。言い換えれば想像の余地は大きく、これらの謎についてあれこれ空想してみるというのも、本作の楽しみ方の一つかもしれない。





## 中型戦艦

&gt;&gt;&gt; DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE &gt;&gt;&gt;



ここで紹介するのは『ダライアスバースト アナザークロニクル』での追加機体。ヤドカリ型の中型戦艦が新規参戦。

CODE:NAME

ハーミット  
パープル



CODE:NAME

ハーミット  
パープル



CODE:NAME

ハーミット  
グリーン



## 機動兵器

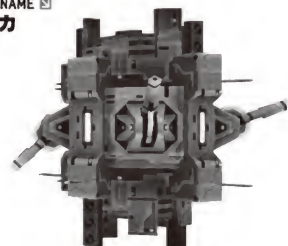
&gt;&gt;&gt; DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE &gt;&gt;&gt;



中型、小型ともに設置砲台の種類が増加。さまざまな砲撃がプレイヤーを待ち受ける。

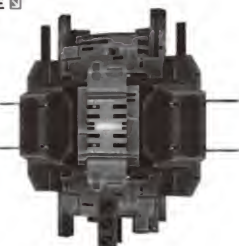
CODE:NAME

トーカ



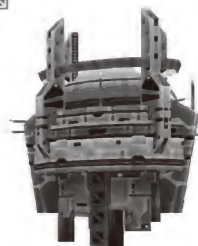
CODE:NAME

ミサウ



CODE:NAME

トモーオ



CODE:NAME

ワカシ



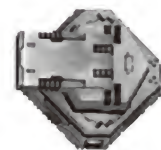
CODE:NAME

シイラシ



CODE:NAME

ダツマ



## 機動兵器

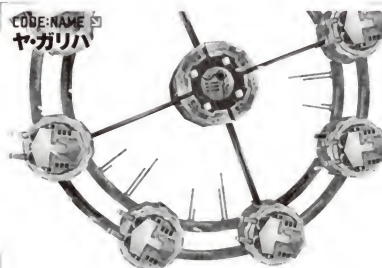
&gt;&gt;&gt; DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE &gt;&gt;&gt;



小型戦闘機の種類も豊富に。特に『EX』へバージョンアップする際には、多くの機体が追加されている。

CODE:NAME

ヤ・ガリハ



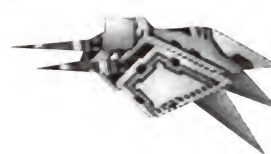
CODE:NAME

ダケイ



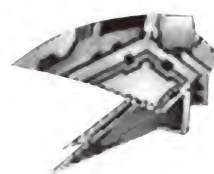
CODE:NAME

キサヤミ



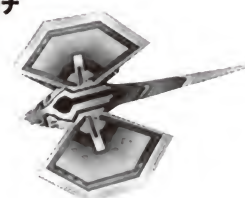
CODE:NAME

マヤオア



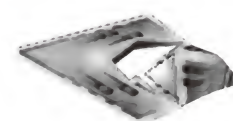
CODE:NAME

マシカナ



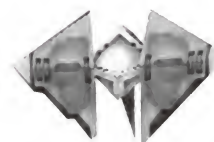
CODE:NAME

ワ・カビエ



CODE:NAME

セヤナ



CODE:NAME

ワ・カジフ



CODE:NAME

オミ



CODE:NAME

ラムマイ



CODE:NAME

ミルツ



CODE:NAME

キマソ



CODE:NAME

イド



CODE:NAME

ノギオ



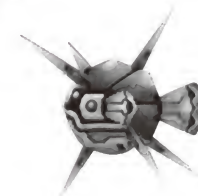
CODE:NAME

シトーヒ



CODE:NAME

レグコ





名も無き戦士たちの後日譚。オリジナルモードとオリジナルEXモードのエンディングは対になっている。

## ▶ゾーンH 「いまひとたびの休息を」

ベルサーの敵母艦は撃退された。  
シルバーホークは満身創痍で母星に帰還する。  
機体の損傷が激しいため、彼らはコクピットブロックを分離、機体を放棄した。  
次なる戦いの時まで、戦士たちは眠りにつく。

## ▶ゾーンI 「勇気を胸に」

『シミュレーションは無事終了した』  
『この成績ならば、君たちはすぐにでも実戦に出られるだろう』  
『敵の侵攻は激しく、我々の星系は壊滅寸前だ。状況は芳しくない』  
『諸君らにはこの後出撃命令がくだされる』  
『我々には一刻の猶予も許されない。諸君らの健闘を祈る』

## ▶ゾーンJ 「見知らぬ星の、名も知らぬ友と」

敵戦艦を退けたシルバーホークだったが、敵の猛攻は続いた。  
シルバーホークの前に、突如謎の友軍が出現する。  
彼らの助力を得てシルバーホークは戦いを再開した。  
惑星ダライアスに真の平和が訪れるその時は近い。

## ▶ゾーンK 「流浪の民」

シルバーホーク部隊は陽動に成功した。  
シルバーホークはバースト機関を暴走させ、惑星もろとも敵艦隊を巻き込んだ爆発を起こす。  
生き残った人々は船団をまとめ、他星系への移住を開始した。  
安息の地を求めて人類の旅は続く。

## ▶ゾーンL 「曇り無き栄光」

シルバーホークは敵ベルサーの母艦を撃破した。  
コントロールを失った敵艦隊は、次々と沈黙していく。  
君たちの名は永遠に語り継がれるだろう。  
伝説は再び蘇った。宇宙に平和が訪れたのだ。

## ▶ゾーンV 「勝利の美酒」

隊長機：『こちらシルバーホーク部隊。目標の殲滅に成功！ ただちに帰還する。』  
管制官：『管制室よりシルバーホーク部隊へ。よくやったな！ おめでとう！』  
隊長機：『……だが、こちらも損傷が激しい……このままホームまで帰してやりたかったが帰還コースに入り次第、機体は廃棄する。』  
管制官：『了解した。帰ってきたら、ぜひ一杯奢らせてくれ。』  
隊長機：『ああ、とびきり美味しいものを頼むぞ。』  
『……まもなく大気圏へと突入する。通信はここまでだ。』

管制官：『了解。無事の帰還を願っているぞ、また会おう。』

## ▶ゾーンW 「未来の勇者たち」

教官：『諸君らのシミュレーションの結果を見せてもらった。』  
『ひとまず、よくやった……と言っておこう。』  
『だが、実戦はシミュレーションとは全くの別物だということを覚えておけ！』  
『見よ！ 我らの星系の現状を。諸君らの敗北はすなわち、世界の敗北であるっ！』  
『腕を磨け！ 諦めるな！ トリガーを引き続けろ！ 今後も諸君らのさらなる奮闘に期待する。以上！』

## ▶ゾーンX 「立て、友よ。反撃の時は来た」

隊長機：『くそっ……戦艦は撃破したが、敵の増援部隊に圧されている！ 誰か、応答してくれっ！』  
？？？：『……るか？……こちら……シルバーホーク部隊！』  
隊長機：『友軍かっ！？ ああ、聞こえるぞ……助かった！ まだ、これだけの戦力が残っていたとは……心強いな。』  
友軍機：『どうだ？ 旧型といっても、まだまだ捨てたもんじゃないだろ。』  
隊長機：『ああ、貴君らの助力に感謝する。さあ、反撃開始だ！』

## ▶ゾーンY 「星々の荒野へ」

ニュースキャスター：『突然ですが、緊急ニュースをお伝えします。』  
『先程、ダライアス宇宙軍から最新戦闘報告が発表されました。』  
『敵殲滅作戦の遂行により惑星は爆発……巻き込まれた敵艦隊はすべて消滅し、当面の脅威は去ったとのことです。』  
『避難民を乗せた船団は、新しい移住先の星系へと進路を進めています。いち早い到着が待ち望まれるところです……では、次のニュースです……。』

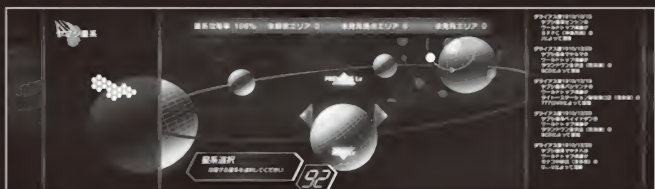
## ▶ゾーンZ 「平和は我らの手のなかに」

ニュースキャスター：『ダライアス宇宙軍は、激戦が続いていた母星防衛戦において敵艦隊壊滅へ大きく前進したと発表しました。』  
『報道官はこの中で、敵大型母艦の撃破により敵艦隊戦力が大きく激減、無力化したことを明らかにしています。』  
『我が星は敵からの脅威を退け、無事に平和を取り戻すことができました。』  
『ですが、有史以来続いている戦いは終わってはならず、さらなる警戒を続けていく必要があることを強調しました。引き続き、星系間での動きが注目されます。』



# クロニクルモード 全星系エリアマップ

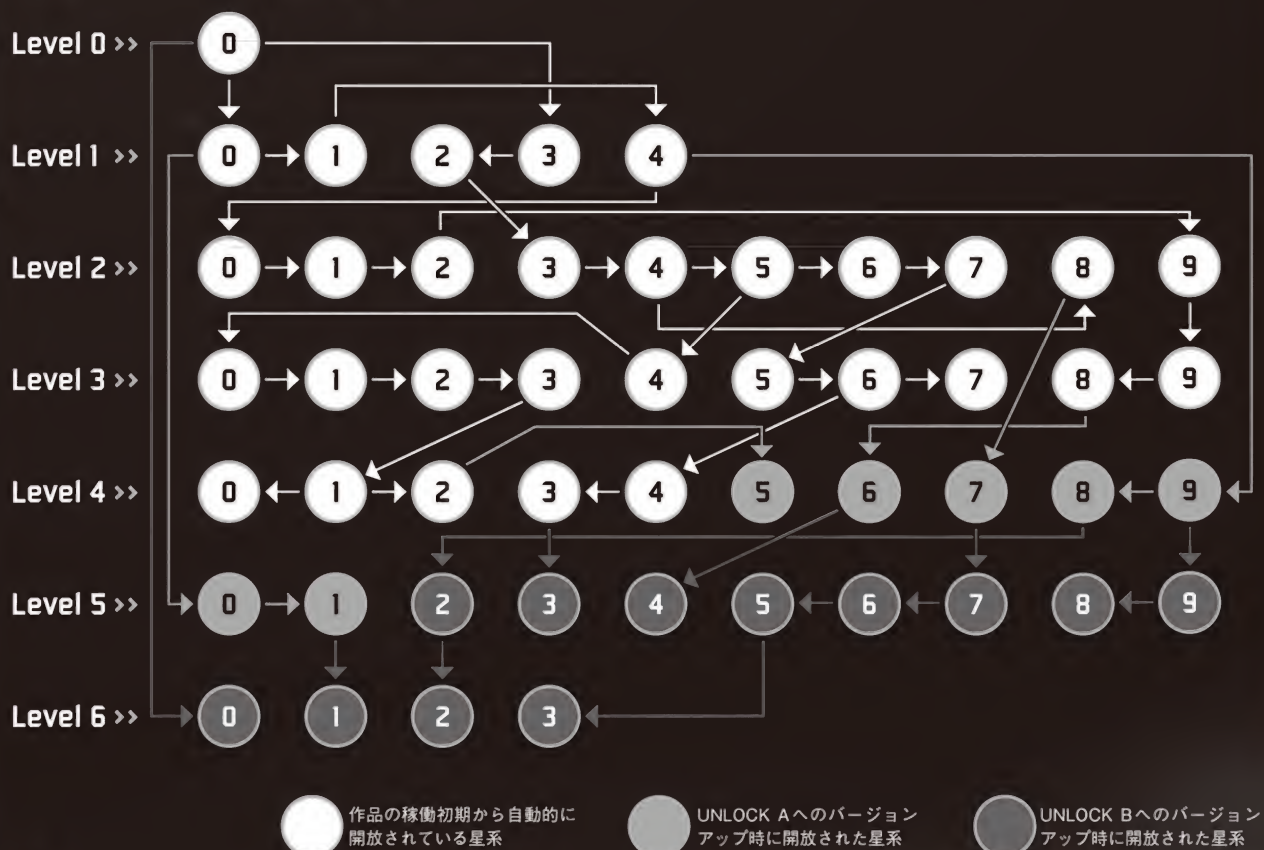
CHRONICLE MODE SYSTEM MAP



## ▶ クロニクルモードについて

クロニクルモードは特定の条件が設けられたミッションを選択、クリアすることで、ベルサーに占拠されたエリアを取り返していくモード。このモードではいくつものエリアが集合した「星系」があり、星系内の特定のエリアをクリアすると、別の星系が開放され進軍できるようになる。  
以下の図は星系の開放順序を示したものである。○の中の数字は星系IDで、ページ下部の表と対応している。

## ▶ 星系のレベルと開放順序

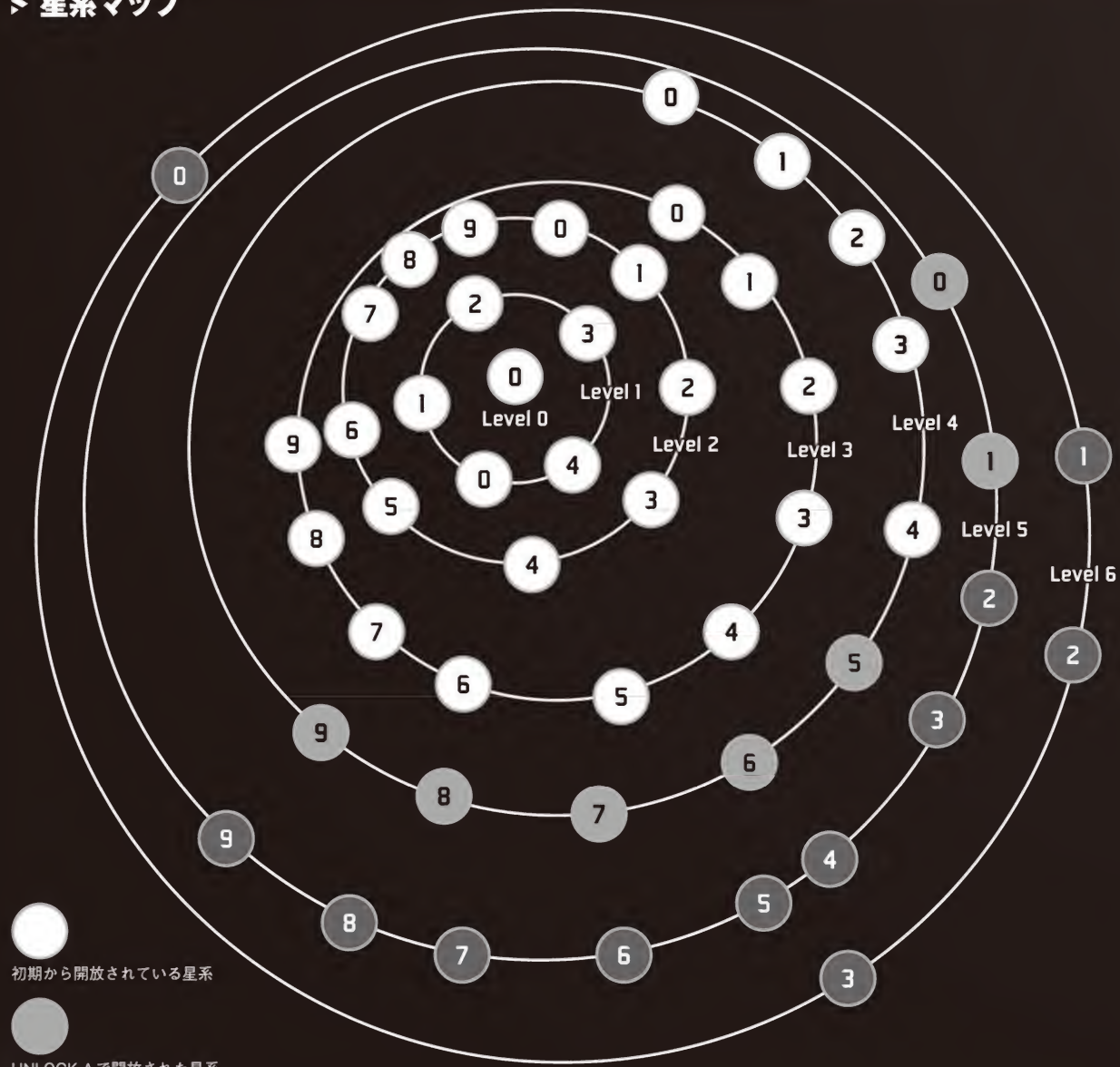


## ▶ 星系リスト

Level	ID	Name	Page	Level	ID	Name	Page	Level	ID	Name	Page
0	0	ジュクンシ	127	3	1	イカサ	136	4	8	スランフ	145
1	0	ヤブシ	127	3	2	オタシノ	136	4	9	リギズイ	145
1	1	カノナ	127	3	3	ワキナオ	137	5	0	イッド	145
1	2	ミミナ	128	3	4	ウキョト	138	5	1	アイタリ	146
1	3	シカオサオ	128	3	5	タシエーレブイン	138	5	2	ダナカ	146
1	4	トウタイ	129	3	6	モリオア	139	5	3	アカリメ	147
2	0	ヨダチ	129	3	7	タガヤマ	139	5	4	ウゴチュク	147
2	1	マリネ	130	3	8	マグン	140	5	5	カキタモ	147
2	2	ミトナ	130	3	9	ナシヤマ	140	5	6	アジンアウトナ	148
2	3	イアチ	130	4	0	イガタニ	141	5	7	アミジアナミ	148
2	4	カオフク	131	4	1	オズシカ	141	5	8	アニオセア	148
2	5	カワナカ	132	4	2	ガシ	142	5	9	ウチュウト	149
2	6	タマイサ	132	4	3	ウホドイカ	142	6	0	シアロ	149
2	7	バチ	133	4	4	マシロヒ	143	6	1	ヨッパロー	150
2	8	ゴヒョウ	134	4	5	マシクト	143	6	2	ベナイン	150
2	9	タキ	134	4	6	ガサ	144	6	3	ベウホイ	151
3	0	トソノタ	135	4	7	マシネ	144				

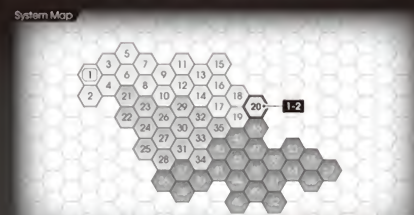


▶ 星系マップ



- 初期から開放されている星系
- UNLOCK A で開放された星系
- UNLOCK B で開放された星系

▶ エリアマップと表の見方



ヘックス内の数字は、そのエリアのIDを示します。IDはマップ下の表と対応しています。

- その星系のスタート地点を示します。
- ミッションクリア時にはかの星系に進出できるエリアであることを示します。矢印の数字(例:1-2)は星系のレベルとIDの組み合わせです。

前ページの図をマップの形にするとこのようになる(ゲーム中にはこれに近い形で表示される)。次のページからは、各星系ごとのエリア配置図、ミッションの内容などを記載していこう。

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
11	クイキ	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
12	アステロイドベルトD→THORN WHEEL→衛星軌道上→THOUSAND BULLETS	装備固定	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
13	空中戦A→MUD WHEEL→海底都市A→THOUSAND KNIVES	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ

- ①エリアIDを示します。
- ②そのエリアのルールを示します。それぞれ以下のことを指します。
  - 装備固定: パワーアップアイテムが出現しない。
  - アイテム解放: 全てのアイテムが出現する。
  - 攻撃力上昇: 攻撃力アップのアイテムが出現する。
  - 防御力上昇: BLUE-ITEMが出現する。
  - 4人限定: 4人プレイでないとクリアにならない。
  - 3人限定: 3人プレイでないとクリアにならない。
  - 2人限定: 2人プレイでないとクリアにならない。
  - 1人限定: コンティニューするとクリアにならない。
  - ノーミス限定: ミスするとクリアにならない。
  - バースト強化: バーストゲージが時間によって回復する。

- ③エリアに使われている音楽を表します。「1」は「ダライアス」、2は「ダライアスⅡ」、「外」は「ダライアス外伝」、「G」は「Gダライアス」、「AC」は「ダライアスバースト アナザークロニクル」の曲が使用されていることを表します。「→」の前はPHASE 1のとき、後ろはPHASE 2のときのもです。
- ④クロニクルモードでは2機体からの選択となりますが、選択可能な機体を表します。それぞれ「L」はレジェンド、「N」はネクスト、「F」はフォーミュラ、「O」はオリジン、「S」はセカンド、「外」は外伝、「G」はジェネシス、「A」はアサルトを表します。「→」の前はPHASE1のとき、後ろはPHASE2のときのもです。
- ⑤そのエリアがどのようなステージ構成になっているかを表します。

System Map



ジュクンシ星系 (0-0)

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
1	イズミ	1人限定	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
2	カサガツ	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
3	宇宙艦隊A→PHANTOM CASTLE→宇宙艦隊A→DARK HELIOS	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
4	宇宙艦隊B→LIGHTNING CLAW→衛星軌道上→THOUSAND EDGE	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
5	宇宙艦隊A→THORN WHEEL→宇宙艦隊B→PHANTOM CASTLE→宇宙艦隊A→GREAT THING	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
6	宇宙艦隊A→MUD WHEEL→宇宙艦隊A→LIGHTNING PRISON→宇宙艦隊B→THOUSAND KNIVES	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
7	宇宙艦隊A→HARD WHEEL→軌道エレベーターC→PHANTOM CASTLE	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
8	宇宙艦隊B→HYPER JAW→衛星軌道上→PHANTOM CASTLE	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
9	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→宇宙艦隊A→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
10	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
11	アステロイドベルトD→THORN WHEEL→衛星軌道上→THOUSAND BULLETS	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
12	宇宙艦隊A→MUD WHEEL→海底都市A→THOUSAND KNIVES	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
13	宇宙艦隊A→PHANTOM CASTLE→宇宙艦隊A→DARK HELIOS	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
14	宇宙艦隊A→LIGHTNING PRISON→衛星軌道上→THOUSAND KNIVES	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
15	宇宙艦隊A→LIGHTNING CLAW→衛星軌道上→THOUSAND EDGE	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
16	MIRAGE CASTLE→海底都市A→VIOLENT RULER	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
17	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
18	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
19	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
20	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
21	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
22	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
23	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
24	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
25	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
26	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
27	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
28	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
29	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
30	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
31	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
32	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
33	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
34	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
43	THORN WHEEL→GLASSY STARE→ASSAULT JAW	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
44	アステロイドベルトD→THORN WHEEL→衛星軌道上→THOUSAND BULLETS	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
45	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
46	KING FOSSIL→SLASH SHELL→TRIDENT JAW	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
47	BLAZES WHIP→BRUTE GLUTTONS→GOLDEN RULER	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
48	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
49	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ

System Map



トサブシ星系 (1-0)

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
1	カサガツ	3人限定	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
2	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→宇宙艦隊A→LIGHTNING CLAW	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
3	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
4	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
5	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
6	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
7	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
8	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
9	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
10	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
11	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
12	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
13	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
14	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
15	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
16	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
17	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
18	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
19	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
20	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
21	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
22	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
23	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
24	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
25	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
26	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
27	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
28	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
29	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
30	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
31	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
32	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
33	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
34	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
35	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
36	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
37	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
38	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
39	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
40	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
41	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
42	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
43	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
44	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
45	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ

System Map



トカノナ星系 (1-1)

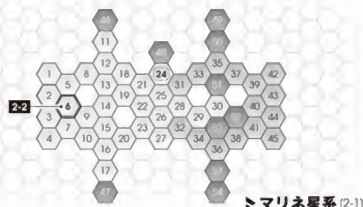
ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
1	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
2	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
3	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
4	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
5	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
6	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
7	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
8	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
9	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
10	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
11	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
12	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
13	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
14	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
15	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
16	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
17	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
18	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
19	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
20	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
21	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
22	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
23	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
24	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
25	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
26	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
27	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
28	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
29	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ
30	宇宙艦隊A→IRON FOSSIL→衛星軌道上→SLASH SHELL	アイテム開放	AC→AC	レ・ノ・レ・ノ







System Map



トマリネ星系 (2-1)

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
1	サアヒ	装備固定	AC+AC	N/F-N/N/F
2	HYPER JAW+INSANE STARE+DUAL SPIN	防衛力上昇	AC+1	O/N-O/N/O
3	虚空艦ゲートB→DISASTER JAW→宇宙要塞A→HEAVY GLUTTONS	防衛力上昇	AC+1	O/N-O/N/O
4	カラス	アイテム開放	AC+AC	F/L-N/L
5	アステロイドベルトD→KNIGHT FOSSIL→宇宙要塞A→MIRAGE CASTLE	アイテム開放	AC+AC	F/L-N/L
6	イシジャク	アイテム開放	AC+AC	F/L-N/L
7	KNIGHT FOSSIL+INSANE STARE+DISASTER JAW	アイテム開放	AC+AC	F/L-N/L
8	コヤマ	アイテム開放	AC+AC	F/L-N/L
9	軌道エレベーターC→HARD WHEEL→宇宙要塞A→ANCIENT BARRAGE	アイテム開放	AC+AC	N/F-N/N/F
10	海流A→MUD WHEEL→宇宙要塞A→ANCIENT BARRAGE	アイテム開放	AC+AC	N/L-N/L
11	イタダラ	アイテム開放	AC+AC	N/L-N/L
12	空中戦B→HARD WHEEL→宇宙要塞A→DISASTER JAW	アイテム開放	AC+AC	F/L-N/L
13	空中戦A→GLASSY STARE→宇宙要塞A→THOUSAND BULLETS	アイテム開放	AC+AC	N/F-N/N/F
14	ラタガ	3人限定	AC+AC	L/N-L/N
15	虚空艦ゲートB→DISASTER JAW→宇宙要塞A→HEAVY GLUTTONS	防衛力上昇	AC+1	O/N-O/N/O
16	テノタ	防衛力上昇	AC+1	O/N-O/N/O
17	海流A→HARD WHEEL→宇宙要塞A→DISASTER JAW	アイテム開放	AC+AC	F/L-N/L
18	海流A→GLASSY STARE→宇宙要塞A→THOUSAND BULLETS	アイテム開放	AC+AC	N/F-N/N/F
19	カナムラ	アイテム開放	AC+AC	N/L-N/L
20	空中戦B→軌道エレベーターC→虚空艦ゲートB→DUAL SPIN→宇宙要塞A→GREAT THING	アイテム開放	AC+AC	N/F-N/N/F
21	LIGHTNING FLAMBERGE→DISASTER JAW	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
22	イタダ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
23	ANCIENT BARRAGE→宇宙要塞A→GREAT THING	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
24	ハバタ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
25	LIGHTNING PRISON→虚空艦ゲートB→GLASSY STARE→アステロイドベルトD→DISASTER JAW	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
26	ヤマミ	1人限定	AC+AC	O/N-O/N/O
27	HYPER JAW+GLASSY STARE+DISASTER JAW	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
28	ガカリオビカ	4人限定	AC+AC	N/F-N/N/F
29	DISASTER JAW→軌道エレベーターB→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+1	O/N-O/N/O
30	ワカ	防衛力上昇	AC+1	O/N-O/N/O
31	サルガッソーA→LIGHTNING PRISON→宇宙要塞A→GLASSY STARE→宇宙要塞B→THOUSAND EDGE	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
32	ハヤタ	4人限定	AC+AC	L/N-L/N
33	GLASSY STARE→宇宙要塞A→DARK HELIOS	防衛力上昇	AC+1	O/N-O/N/O
34	アステロイドベルトD→LIGHTNING CLAW→宇宙要塞A→PHANTOM CASTLE	防衛力上昇	AC+AC	F/L-N/L
35	ブクロク	防衛力上昇	AC+AC	F/L-N/L
36	虚空艦ゲートA→宇宙要塞A→MASSIVE WHIP→海流A→THOUSAND EDGE	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
37	ナラカ	アイテム開放	AC+AC	F/L-N/L
38	海流A→HARD WHEEL→宇宙要塞A→DISASTER JAW	アイテム開放	AC+AC	F/L-N/L
39	オウカ	アイテム開放	AC+AC	F/L-N/L
40	海流A→HYPER JAW→虚空艦ゲートA→SLASH SHELL→海流A→THOUSAND EDGE	アイテム開放	AC+AC	F/L-N/L
41	マメコ	アイテム開放	AC+AC	F/L-N/L
42	空中戦A→GLASSY STARE→海流B→THOUSAND BULLETS	アイテム開放	AC+AC	N/F-N/N/F
43	スモガ	1人限定	AC+AC	L/N-L/N
44	ANCIENT BARRAGE→宇宙要塞A→GREAT THING	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
45	センカ	1人限定	AC+AC	L/N-L/N
46	ANCIENT BARRAGE→宇宙要塞A→GREAT THING	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
47	ジシガヤ	防衛力上昇	AC+AC	F/L-N/L
48	KNIGHT FOSSIL+INSANE STARE→SLASH SHELL	防衛力上昇	AC+AC	F/L-N/L
49	ジタロ	2人限定	AC+AC	F/L-N/L
50	HYPER JAW+INSANE STARE→DUAL SPIN	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
51	チャバ	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
52	DUAL SPIN→PHANTOM CASTLE	防衛力上昇	AC+AC	F/L-N/L
53	ガキナ	防衛力上昇	AC+AC	F/L-N/L
54	HYPER JAW+DISASTER JAW→HEAVY JAW	防衛力上昇	AC+1	O/N-O/N/O
55	ボシンキ	アイテム開放	AC+1	O/N-O/N/O
56	アステロイドベルトB→MUD WHEEL→虚空艦ゲートA→BRIGHTLY STARE→海流A→VIOLENT RULER	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
57	イシテ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
58	KING FOSSIL→LIGHTNING PRISON→ANCIENT BARRAGE	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
59	アイチャ	2人限定	AC+1	O/N-O/N/O
60	宇宙要塞A→KNIGHT FOSSIL→LIGHTNING PRISON→海流A→DARK FLAME	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
61	スミナ	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
62	GLASSY STARE→MASSIVE WHIP→ASSAULT JAW	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
63	スミナ	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
64	INSANE STARE→ANCIENT BARRAGE→KING FOSSIL→TRIDENT JAW	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
65	タバ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
66	宇宙要塞A→BRUTE GLUTTONS→軌道エレベーターB→VIOLENT RULER	防衛力上昇	AC+2	S/N-S/N
67	ナド	防衛力上昇	AC+2	S/N-S/N
68	虚空艦ゲートB→軌道エレベーターC→SLASH SHELL→サルガッソーA→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
69	海流A→B→THOUSAND EDGE→宇宙要塞A→DARK HELIOS	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
70	ボミ	1人限定	AC+AC	L/N-L/N
71	HARD WHEEL→MIRAGE CASTLE→BLAZES WHIP→THOUSAND KNIVES	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
72	カムハ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
73	軌道エレベーターC→LIGHTNING CLAW→海流A→DARK FLAME	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
74	海流A→HARD WHEEL→宇宙要塞A→DISASTER JAW	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
75	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
76	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
77	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
78	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
79	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
80	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
81	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
82	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
83	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
84	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
85	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
86	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
87	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
88	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
89	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
90	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
43	ダイマカタラ	攻撃力上昇	AC+1	O/N-O/N/O
44	宇宙要塞B→KNIGHT FOSSIL→LIGHTNING CLAW→虚空艦ゲートA→BRUTE GLUTTONS	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
45	KNIGHT FOSSIL→BRIGHTLY STARE→宇宙要塞B→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
46	マリヤ	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
47	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→HEAVY GLUTTONS	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
48	BRIGHTLY STARE→SLASH SHELL→TRIDENT JAW	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
49	スミナ	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
50	GLASSY STARE→MASSIVE WHIP→ASSAULT JAW	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
51	スミナ	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
52	INSANE STARE→ANCIENT BARRAGE→KING FOSSIL→TRIDENT JAW	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
53	タバ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
54	宇宙要塞A→BRUTE GLUTTONS→軌道エレベーターB→VIOLENT RULER	防衛力上昇	AC+2	S/N-S/N
55	ナド	防衛力上昇	AC+2	S/N-S/N
56	虚空艦ゲートB→軌道エレベーターC→SLASH SHELL→サルガッソーA→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
57	海流A→B→THOUSAND EDGE→宇宙要塞A→DARK HELIOS	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
58	ボミ	1人限定	AC+AC	L/N-L/N
59	HARD WHEEL→MIRAGE CASTLE→BLAZES WHIP→THOUSAND KNIVES	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
60	カムハ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
61	軌道エレベーターC→LIGHTNING CLAW→海流A→DARK FLAME	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
62	海流A→HARD WHEEL→宇宙要塞A→DISASTER JAW	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
63	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
64	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
65	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
66	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
67	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
68	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
69	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
70	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
71	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
72	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
73	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
74	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
75	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
76	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
77	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
78	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
79	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
80	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
81	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
82	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
83	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
84	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
85	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
86	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
87	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
88	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
89	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
90	ワノ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L

System Map

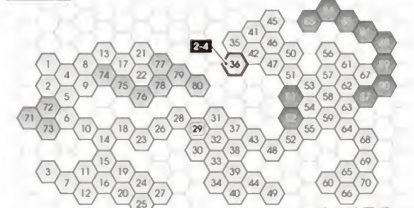


トミトナ星系 (2-2)

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
1	カアサ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
2	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
3	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
4	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
5	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
6	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
7	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
8	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
9	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
10	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
11	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
12	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
13	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
14	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
15	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
16	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
17	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
18	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
19	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
20	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
21	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
22	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
23	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
24	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
25	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
26	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
27	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
28	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
29	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
30	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
31	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
32	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
33	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
34	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
35	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
36	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
37	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
38	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
39	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
40	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
41	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
42	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N
43	ランダサマ	攻撃力上昇	AC+2	S/N-S/N

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
29	ノブナカ	装備固定	AC+1	O/F-O/F
30	LIGHTNING PRISON→THORN WHEEL→KNIGHT FOSSIL	防衛力上昇	AC+AC	F/N-F/N
31	KNIGHT FOSSIL→INSANE STARE→DISASTER JAW	防衛力上昇	AC+AC	F/L-N/L
32	バダタ	防衛力上昇	AC+AC	F/L-N/L
33	海流A→HARD WHEEL→宇宙要塞A→GREAT THING	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
34	ジカヒ	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
35	海流A→アステロイドベルトB→DISASTER JAW→サルガッソーA→THOUSAND BULLETS	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
36	ジョヤ	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
37	HYPER JAW+DISASTER JAW→HEAVY JAW	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
38	ボシ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
39	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
40	ジョヤ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
41	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
42	ジョヤ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
43	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
44	ジョヤ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
45	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
46	ジョヤ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
47	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
48	ジョヤ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
49	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
50	ジョヤ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
51	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
52	ジョヤ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
53	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
54	ジョヤ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
55	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
56	ジョヤ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
57	軌道エレベーターC→虚空艦ゲートA→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N

System Map



トアイチャ星系 (2-3)

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
1	コヤナ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
2	LIGHTNING PRISON→THORN WHEEL→KNIGHT FOSSIL	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
3	ANCIENT BARRAGE→軌道エレベーターB→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
4	タツ	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
5	サルガッソーA→LIGHTNING PRISON→宇宙要塞A→GLASSY STARE→宇宙要塞B→THOUSAND EDGE	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
6	マリヤ	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F
7	アステロイドベルトD→KNIGHT FOSSIL→宇宙要塞A→MIRAGE CASTLE	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
8	スミナ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
9	LIGHTNING FLAMBERGE→DISASTER JAW	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
10	アステロイドベルトD→KNIGHT FOSSIL→宇宙要塞A→MIRAGE CASTLE	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
11	スミナ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
12	ANCIENT BARRAGE→軌道エレベーターB→GOLDEN RULER	防衛力上昇	AC+AC	N/F-N/N/F





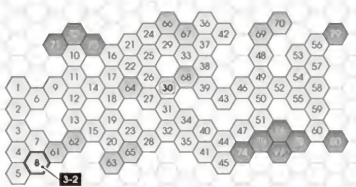






ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
64	キヤサシ	装備固定	AC+AC	N/F-N/F
65	HYPER JAW→DISASTER JAW→HEAVY JAW ガサカツツジ	攻撃力上昇	AC+AC	F/L-F/L
66	宇宙要塞A→KING FOSSIL→宇宙要塞B→PHANTOM CASTLE→爆発上空→HEAVY GLUTTONS バガリカ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
67	宇宙要塞B→LIGHTNING PRISON→サウルガッソーB→DUAL SPIN→宇宙要塞A→BRUTE GLUTTONS キツア	装備固定	AC+AC	N/F-N/F
68	KING FOSSIL→LIGHTNING PRISON→ANCIENT BARRAGE ワメグク	アイテム開放	AC+AC	N/F-N/F
69	KING FOSSIL→LIGHTNING PRISON→INSANE STARE→HEAVY JAW アセニシ	装備固定	AC+AC	N/F-N/F
70	DISASTER JAW→LIGHTNING FLAMBERGE→GLASSY STARE→DUAL SPIN タタヒ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
71	DISASTER JAW→LIGHTNING PRISON→GLASSY STARE→DUAL SPIN ヨカタ	装備固定	AC+AC	F/L-F/L
72	LIGHTNING PRISON→ガス爆発上空→ANCIENT BARRAGE→VIOLENT RULER イニシ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
73	宇宙要塞A→KING FOSSIL→サウルガッソーA→GLASSY STARE→宇宙要塞A→TRIDENT JAW→GTV サミタ	装備固定	AC+AC	F/L-F/L
74	DISASTER JAW→海流都市A→HEAVY JAW→DARK FLAME ツゴ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
75	海流都市A→DISASTER JAW→海流都市A→DUAL SPIN→海流都市A→GLASSY STARE→DARK FLAME ラミタ	防衛力上昇	AC+2	S/L-S/L
76	GLASSY STARE→宇宙要塞A→TRIDENT JAW→GTV アサガオマ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
77	宇宙要塞B→IRON WHEEL→爆発上空→ANCIENT BARRAGE→ASSAULT JAW→THOUSAND BULLETS ヨカラサワ	防衛力上昇	AC+2	L/N-L/N
78	GLASSY STARE→宇宙要塞A→TRIDENT JAW→GTV マシオ	装備固定	AC+AC	F/L-F/L
79	LIGHTNING CLAW→爆発上空→BRIGHTLY STARE→BRUTE GLUTTONS ヒラノ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
80	サウルガッソーA→INSANE STARE→軌道エレベーターA→BLAZES WHIP→ガス爆発上空→GOLDEN RULER			

System Map



トイカサ星系 (3-1)

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
1	シカカグイセ	アイテム開放	AC+1	O/N-O/N
2	宇宙要塞A→KNIGHT FOSSIL→サウルガッソーA→MASSIVE WHIP→爆発上空→HEAVY GLUTTONS アカサ	装備固定	AC+AC	N/L-N/L
3	THORN WHEEL→LIGHTNING PRISON ガミタカ	アイテム開放	AC+AC	N/O-N/O
4	宇宙要塞A→THORN WHEEL→サウルガッソーB→LIGHTNING PRISON→爆発上空→HEAVY JAW ズモ	装備固定	AC+AC	N/L-N/L
5	KNIGHT FOSSIL→HEAVY JAW ドラシタ	装備固定	AC+AC	F/L-F/L
6	SLASH SHELL→MASSIVE WHIP トラヤガマ	装備固定	AC+AC	F/L-F/L
7	IRON FOSSIL→LIGHTNING PRISON→DISASTER JAW イコタ	1クレ限定	AC+AC	N/F-N/F
8	MUD WHEEL→宇宙要塞A→LIGHTNING PRISON→DUAL SPIN メア	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
9	空中要塞B→DUAL SPIN→海流都市C→GREAT THING シメイン	アイテム開放	AC+AC	N/F-N/F
10	宇宙要塞A→HYPER JAW→サウルガッソーA→LIGHTNING CLAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER ジウキョウ	アイテム開放	AC+AC	N/O-N/O
11	宇宙要塞A→KNIGHT FOSSIL→アステロイドベルトB→DISASTER JAW→海流都市B→THOUSAND BULLETS ハチタタ	装備固定	AC+AC	F/L-F/L

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
12	ONSHONOKU	装備固定	AC+AC	N/L-N/L
13	KNIGHT FOSSIL→宇宙要塞A→BRIGHTLY STARE→DISASTER JAW カシシ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
14	軌道エレベーターC→爆発上空→DUAL SPIN→宇宙要塞A→BRUTE GLUTTONS カナン	1クレ限定	AC+AC	N/L-N/L
15	海流都市A→BRIGHTLY STARE→爆発上空→MASSIVE WHIP→空中要塞B→HEAVY JAW ウエマヨコ	1クレ限定	AC+AC	L/N-L/N
16	宇宙要塞B→SLASH SHELL→宇宙要塞B→VIOLENT RULER カナン	アイテム開放	AC+1	O/N-O/N
17	アステロイドベルトD→爆発上空→SLASH SHELL→宇宙要塞A→HEAVY GLUTTONS ツツ	装備固定	AC+AC	N/L-N/L
18	HYPER JAW→アステロイドベルトB→LIGHTNING PRISON→DUAL SPIN トオサリ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
19	アステロイドベルトB→軌道エレベーターD→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER カイフ	装備固定	AC+AC	F/L-F/L
20	IRON FOSSIL→爆発上空→LIGHTNING CLAW→SLASH SHELL カガミズ	アイテム開放	AC+1	O/N-O/N
21	宇宙要塞A→アステロイドベルトD→MIRAGE CASTLE→宇宙要塞A→THOUSAND BULLETS ガト	装備固定	AC+AC	N/L-N/L
22	HARD WHEEL→爆発上空→LIGHTNING FLAMBERGE→GLASSY STARE キタミ	4人限定	AC+AC	N/F-N/F
23	海流都市A→HYPER JAW→アステロイドベルトC→LIGHTNING PRISON→宇宙要塞B→DARK FLAME セバク	アイテム開放	AC+AC	N/L-N/L
24	海流都市A→HARD WHEEL→爆発上空→空中要塞B→HYPER JAW→軌道エレベーターC→SLASH SHELL イミヨウコク	1クレ限定	AC+AC	F/L-F/L
25	KNIGHT FOSSIL→宇宙要塞A→BRIGHTLY STARE→DISASTER JAW ノタダ	装備固定	AC+AC	F/N-F/N
26	海流都市A→HARD WHEEL→爆発上空→空中要塞B→HYPER JAW→軌道エレベーターC→DISASTER JAW ハミラ	アイテム開放	AC+AC	F/L-F/L
27	爆発上空→LIGHTNING PRISON→サウルガッソーA→THOUSAND KNIVES ガウラシ	装備固定	AC+AC	O/F-O/F
28	海流都市A→IRON WHEEL→爆発上空→空中要塞B→HARD WHEEL→軌道エレベーターC→DUAL SPIN ワスノモリ	3人限定	AC+AC	L/N-L/N
29	アステロイドベルトB→HYPER JAW→サウルガッソーB→SLASH SHELL→宇宙要塞A→THOUSAND BULLETS サラシ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
30	HYPER JAW→LIGHTNING PRISON→MIRAGE CASTLE ツバシ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
31	軌道エレベーターC→爆発上空→DUAL SPIN→宇宙要塞A→BRUTE GLUTTONS シバシ	1クレ限定	AC+AC	N/F-N/F
32	宇宙要塞A→GLASSY STARE→サウルガッソーB→BRUTE GLUTTONS ツツ	3人限定	AC+AC	N/F-N/F
33	軌道エレベーターC→LIGHTNING CLAW→宇宙要塞B→INSANE STARE→軌道エレベーターC→BRUTE GLUTTONS オナフ	アイテム開放	AC+AC	F/N-F/N
34	宇宙要塞A→DISASTER JAW→爆発上空→DARK FLAME ハラマ	アイテム開放	AC+1	O/F-O/F
35	宇宙要塞A→DISASTER JAW→爆発上空→ANCIENT BARRAGE ダセイン	装備固定	AC+AC	F/N-F/N
36	IRON FOSSIL→INSANE STARE→DUAL SPIN ハオマ	1クレ限定	AC+AC	N/F-N/F
37	HYPER JAW→アステロイドベルトB→LIGHTNING PRISON→DUAL SPIN ソツ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
38	LIGHTNING FLAMBERGE→DISASTER JAW→MASSIVE WHIP キリコ	装備固定	AC+AC	F/L-F/L
39	HARD WHEEL→GLASSY STARE→SLASH SHELL シタ	装備固定	AC+AC	F/N-F/N
40	LIGHTNING FLAMBERGE→DISASTER JAW→MIRAGE CASTLE ロモロ	装備固定	AC+AC	N/F-N/F
41	宇宙要塞B→SLASH SHELL→宇宙要塞B→VIOLENT RULER ネラシタ	装備固定	AC+AC	N/L-N/L
42	宇宙要塞A→DUAL SPIN→海流都市B→GOLDEN RULER ハノタシガマ	1クレ限定	AC+AC	L/N-L/N
43	HARD WHEEL→爆発上空→LIGHTNING FLAMBERGE→GLASSY STARE キント	アイテム開放	AC+AC	N/O-N/O
44	空中要塞A→THORN WHEEL→爆発上空→空中要塞B→HUNGRY GLUTTONS メア	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
45	宇宙要塞A→DUAL SPIN→海流都市B→GOLDEN RULER スタタマツ	1クレ限定	AC+AC	N/F-N/F
46	IRON FOSSIL→爆発上空→LIGHTNING CLAW→SLASH SHELL ノツタマ	装備固定	AC+AC	F/L-F/L
47	宇宙要塞A→GLASSY STARE→サウルガッソーB→BRUTE GLUTTONS カダタ	装備固定	AC+AC	F/N-F/N
48	海流都市A→HARD WHEEL→爆発上空→空中要塞B→HYPER JAW→軌道エレベーターC→DISASTER JAW ノミズ	アイテム開放	AC+AC	F/L-F/L
49	海流都市A→IRON FOSSIL→爆発上空→空中要塞B→HARD WHEEL→軌道エレベーターC→DUAL SPIN ダシタ	1クレ限定	AC+AC	N/L-N/L
50	空中要塞B→DUAL SPIN→海流都市C→GREAT THING ウチユフ	装備固定	AC+1	O/N-O/N
51	MUD WHEEL→宇宙要塞A→LIGHTNING PRISON→DUAL SPIN ゴヒ	1クレ限定	AC+AC	L/N-L/N
52	KNIGHT FOSSIL→宇宙要塞A→BRIGHTLY STARE→DISASTER JAW イニシ	アイテム開放	AC+1	O/N-O/N
53	HYPER JAW→アステロイドベルトB→LIGHTNING PRISON→DUAL SPIN ハタ	アイテム開放	AC+AC	N/O-N/O
54	海流都市A→BRIGHTLY STARE→爆発上空→MASSIVE WHIP→空中要塞B→HEAVY JAW ハスラン	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
55	アステロイドベルトB→LIGHTNING FLAMBERGE→宇宙要塞A→PHANTOM CASTLE キツ	装備固定	AC+1	O/N-O/N
56	IRON FOSSIL→爆発上空→LIGHTNING CLAW→SLASH SHELL ツバ	装備固定	AC+AC	F/L-F/L
57	HARD WHEEL→爆発上空→LIGHTNING FLAMBERGE→GLASSY STARE ナマシ	2人限定	AC+AC	F/L-F/L
58	MUD WHEEL→宇宙要塞A→LIGHTNING PRISON→DUAL SPIN アミシ	2人限定	AC+AC	N/L-N/L
59	HYPER JAW→アステロイドベルトB→LIGHTNING PRISON→DUAL SPIN シタタ	1クレ限定	AC+AC	L/N-L/N
60	宇宙要塞B→SLASH SHELL→宇宙要塞B→VIOLENT RULER リシタ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
61	空中要塞B→DUAL SPIN→海流都市C→GREAT THING			

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
61	ダクマ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
62	KING FOSSIL→LIGHTNING FLAMBERGE→INSANE STARE→HEAVY JAW マツシ	1クレ限定	AC+1	O/F-O/F
63	LIGHTNING FLAMBERGE→SLASH SHELL→海流都市B→THOUSAND BULLETS キルハ	1クレ限定	AC+AC	F/N-F/N
64	KING FOSSIL→LIGHTNING PRISON→INSANE STARE→HEAVY JAW コジタタ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
65	DISASTER JAW→LIGHTNING FLAMBERGE→GLASSY STARE→DUAL SPIN ウシタ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
66	アステロイドベルトD→爆発上空→SLASH SHELL→宇宙要塞A→VIOLENT RULER カイコ	装備固定	AC+AC	N/L-N/L
67	DISASTER JAW→LIGHTNING PRISON→GLASSY STARE→DUAL SPIN キハノシニマ	攻撃力上昇	AC+1	O/F-O/F
68	KNIGHT FOSSIL→BRIGHTLY STARE→宇宙要塞B→GOLDEN RULER サコトキ	装備固定	AC+AC	N/F-N/F
69	空中要塞A→KING FOSSIL→空中要塞B→LIGHTNING CLAW→THOUSAND KNIVES ガイ	アイテム開放	AC+AC	N/O-N/O
70	宇宙要塞A→KING FOSSIL→宇宙要塞A→PHANTOM CASTLE→爆発上空→HEAVY GLUTTONS コサキ	攻撃力上昇	AC+AC	L/N-L/N
71	KING FOSSIL→ANCIENT BARRAGE→宇宙要塞A→DARK FLAME セバ	装備固定	AC+AC	S/L-S/L
72	THORN WHEEL→GLASSY STARE→ASSAULT JAW マミグチカサ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
73	LIGHTNING PRISON→ガス爆発上空→ANCIENT BARRAGE→VIOLENT RULER トリタマ	装備固定	AC+2	S/L-S/L
74	INSANE STARE→BLAZES WHIP→TRIDENT JAW ジリタ	アイテム開放	AC+AC	N/O-N/O
75	サウルガッソーA→INSANE STARE→軌道エレベーターA→BLAZES WHIP→ガス爆発上空→GOLDEN RULER キワミ	1クレ限定	AC+AC	L/N-L/N
76	HARD WHEEL→MIRAGE CASTLE→BLAZES WHIP→THOUSAND KNIVES ノサイミズ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
77	DISASTER JAW→海流都市A→HEAVY JAW→DARK FLAME クリナ	アイテム開放	AC+AC	N/O-N/O
78	空中要塞A→GLASSY STARE→海流都市A→TRIDENT JAW→爆発上空→DARK FLAME シバシ	防衛力上昇	AC+2	S/L-S/L
79	KNIGHT FOSSIL→HYPER JAW→INSANE STARE→ANCIENT BARRAGE→THOUSAND BULLETS アナン	防衛力上昇	AC+2	S/L-S/L
80	LIGHTNING PRISON→ガス爆発上空→ANCIENT BARRAGE→VIOLENT RULER			

System Map



トオタソノ星系 (3-2)

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
1	チカフ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
2	アステロイドベルトB→LIGHTNING FLAMBERGE→宇宙要塞B→PHANTOM CASTLE タダ	1クレ限定	AC+AC	L/N-L/N
3	MUD WHEEL→宇宙要塞A→LIGHTNING PRISON→DUAL SPIN ミツカ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
4	空中要塞A→THORN WHEEL→爆発上空→空中要塞B→HUNGRY GLUTTONS ミカシ	アイテム開放	AC+AC	N/O-N/O
5	宇宙要塞A→DISASTER JAW→爆発上空→ANCIENT BARRAGE キヤシ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
6	THORN WHEEL→LIGHTNING PRISON ヤマ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
7	KNIGHT FOSSIL→HEAVY JAW グロウ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
8	SLASH SHELL→MASSIVE WHIP ラジタ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
9	IRON FOSSIL→LIGHTNING PRISON→DISASTER JAW ハタタ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
10	軌道エレベーターC→爆発上空→DUAL SPIN→宇宙要塞A→BRUTE GLUTTONS ウジミヨウ	装備固定	AC+1	O/N-O/N
11	MUD WHEEL→宇宙要塞A→LIGHTNING PRISON→DUAL SPIN タキタ	アイテム開放	AC+1	O/N-O/N
12	宇宙要塞A→KNIGHT FOSSIL→サウルガッソーA→MASSIVE WHIP→爆発上空→HEAVY GLUTTONS パンヤタシ	装備固定	AC+1	O/N-O/N
13	KNIGHT FOSSIL→宇宙要塞A→BRIGHTLY STARE→DISASTER JAW イニシ	アイテム開放	AC+1	O/N-O/N
14	HYPER JAW→アステロイドベルトB→LIGHTNING PRISON→DUAL SPIN カシタ	2人限定	AC+AC	N/F-N/F
15	KING FOSSIL→宇宙要塞A→BRIGHTLY STARE→DISASTER JAW ラシタ	1クレ限定	AC+AC	L/N-L/N
16	HYPER JAW→LIGHTNING PRISON→MIRAGE CASTLE マゴコ	1クレ限定	AC+AC	N/L-N/L
17	宇宙要塞B→SLASH SHELL→宇宙要塞B→VIOLENT RULER ニウハ	アイテム開放	AC+1	O/F-O/F
18	宇宙要塞A→THORN WHEEL→サウルガッソーB→LIGHTNING PRISON→爆発上空→HEAVY JAW バツタ	1クレ限定	AC+AC	F/L-F/L
19	空中要塞B→DUAL SPIN→海流都市C→GREAT THING マミ	2人限定	AC+AC	L/N-L/N
20	IRON FOSSIL→爆発上空→LIGHTNING CLAW→SLASH SHELL セマ	装備固定	AC+1	O/N-O/N
21	IRON FOSSIL→爆発上空→LIGHTNING CLAW→SLASH SHELL			

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
22	サノカタミ	4人限定	AC+AC	L/N-L/N
23	海流都市A→BRIGHTLY STARE→爆発上空→MASSIVE WHIP→空中要塞B→HEAVY JAW カシタ	4人限定	AC+AC	F/L-F/L
24	海流都市A→HYPER JAW→アステロイドベルトC→LIGHTNING PRISON→宇宙要塞A→DARK FLAME ダシタ	装備固定	AC+1	O/F-O/F
25	HARD WHEEL→爆発上空→BRIGHTLY STARE→BRUTE GLUTTONS ミカ	攻撃力上昇	AC+AC	N/F-N/F
26	軌道エレベーターC→爆発上空→DUAL SPIN→宇宙要塞A→BRUTE GLUTTONS ウシタ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
27	海流都市A→HARD WHEEL→爆発上空→空中要塞B→HYPER JAW→軌道エレベーターC→SLASH SHELL シタ	装備固定	AC+AC	F/N-F/N
28	宇宙要塞A→GLASSY STARE→サウルガッソーB→BRUTE GLUTTONS アタタ	攻撃力上昇	AC+AC	L/N-L/N
29	アステロイドベルトD→爆発上空→SLASH SHELL→宇宙要塞A→HEAVY GLUTTONS ヨカタ	防衛力上昇	AC+AC	N/L-N/L
30	海流都市A→HARD WHEEL→爆発上空→空中要塞B→HYPER JAW→軌道エレベーターC→DISASTER JAW オサ	アイテム開放	AC+AC	F/L-F/L
31	宇宙要塞A→HYPER JAW→サウルガッソーA→LIGHTNING CLAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER ミカ	装備固定	AC+AC	N/F-N/F
32	海流都市A→IRON FOSSIL→爆発上空→空中要塞B→HARD WHEEL→軌道エレベーターC→DUAL SPIN サヤカ	防衛力上昇	AC+1	O/N-O/N
33	宇宙要塞B→KNIGHT FOSSIL→アステロイドベルトD→DISASTER JAW→海流都市B→THOUSAND BULLETS エダ	装備固定	AC+1	O/F-O/F
34	HYPER JAW→LIGHTNING PRISON→MIRAGE CASTLE ツバシ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
35	IRON FOSSIL→INSANE STARE→DUAL SPIN ウダリ	4人限定	AC+AC	N/F-N/F
36	アステロイドベルトB→HYPER JAW→サウルガッソーB→SLASH SHELL→宇宙要塞A→THOUSAND BULLETS クシタ	攻撃力上昇	AC+AC	L/N-L/N
37	アステロイドベルトD→爆発上空→DISASTER JAW→宇宙要塞A→GOLDEN RULER イニシ	アイテム開放	AC+AC	N/F-N/F
38	軌道エレベーターC→LIGHTNING CLAW→宇宙要塞B→INSANE STARE→軌道エレベーターC→BRUTE GLUTTONS トシタ	3人限定	AC+AC	F/N-F/N
39	宇宙要塞A→GLASSY STARE→サウルガッソーB→BRUTE GLUTTONS ミカ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
40	LIGHTNING FLAMBERGE→DISASTER JAW→MASSIVE WHIP トシタ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
41	海流都市A→BRIGHTLY STARE→爆発上空→MASSIVE WHIP→空中要塞B→HEAVY JAW サナハ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
42	海流都市A→KNIGHT FOSSIL→アステロイドベルトC→MASSIVE WHIP→爆発上空→HEAVY GLUTTONS ヒョウタ	装備固定	AC+AC	N/F-N/F
43	HARD WHEEL→GLASSY STARE→SLASH SHELL カタタ	1クレ限定	AC+AC	L/N-L/N
44	宇宙要塞A→DISASTER JAW→爆発上空→DARK FLAME ラモト	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
45	海流都市A→HYPER JAW→アステロイドベルトC→LIGHTNING PRISON→宇宙要塞B→DARK FLAME ノサ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
46	IRON FOSSIL→INSANE STARE→DUAL SPIN ミカ	4人限定	AC+AC	F/L-F/L
47	LIGHTNING FLAMBERGE→DISASTER JAW→MIRAGE CASTLE ツバシ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
48	アステロイドベルトB→HYPER JAW→サウルガッソーB→SLASH SHELL→宇宙要塞A→THOUSAND BULLETS ウジタ	アイテム開放	AC+AC	F/N-F/N
49	宇宙要塞B→SLASH SHELL→宇宙要塞B→VIOLENT RULER ダカ	1クレ限定	AC+AC	N/F-N/F
50	HYPER JAW→アステロイドベルトB→LIGHTNING PRISON→DUAL SPIN サナフ	装備固定	AC+1	O/N-O/N
51	MUD WHEEL→宇宙要塞A→LIGHTNING PRISON→DUAL SPIN シヤカ	装備固定	AC+1	O/N-O/N
52	KNIGHT FOSSIL→宇宙要塞A→BRIGHTLY STARE→DISASTER JAW ミカ	防衛力上昇	AC+1	O/N-O/N
53	HYPER JAW→アステロイドベルトB→LIGHTNING PRISON→DUAL SPIN キヤシ	アイテム開放	AC+AC	L/N-L/N
54	軌道エレベーターC→LIGHTNING CLAW→宇宙要塞B→INSANE STARE→軌道エレベーターC→BRUTE GLUTTONS ヤナガ	装備固定	AC+AC	F/L-F/L
55	IRON FOSSIL→爆発上空→LIGHTNING CLAW→SLASH SHELL コシタ	アイテム開放	AC+AC	N/O-N/O
56	アステロイドベルトD→爆発上空→DISASTER JAW→宇宙要塞A→HEAVY GLUTTONS ツツ	装備固定	AC+AC	N/L-N/L
57	HARD WHEEL→爆発上空→BRIGHTLY STARE→LIGHTNING FLAMBERGE→GLASSY STARE ラモト	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
58	宇宙要塞B→SLASH SHELL→宇宙要塞B→VIOLENT RULER ウジタ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
59	海流都市A→HARD WHEEL→爆発上空→空中要塞B→HYPER JAW→軌道エレベーターC→SLASH SHELL カタ	装備固定	AC+1	O/N-O/N
60	海流都市A→HYPER JAW→アステロイドベルトC→LIGHTNING PRISON→宇宙要塞B→DARK FLAME タシ	アイテム開放	AC+AC	N/F-N/F
61	空中要塞A→KING FOSSIL→空中要塞B→LIGHTNING CLAW→THOUSAND KNIVES マセリ	装備固定	AC+AC	N/L-N/L
62	軌道エレベーターC→爆発上空→DUAL SPIN→宇宙要塞A→BRUTE GLUTTONS マシタ	1クレ限定	AC+AC	L/N-L/N
63	軌道エレベーターC→爆発上空→DISASTER JAW→海流都市C→BRUTE GLUTTONS カシタ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
64	軌道エレベーターC→爆発上空→ANCIENT BARRAGE→宇宙要塞A→GOLDEN RULER ツツ	装備固定	AC+AC	N/F-N/F
65	軌道エレベーターC→宇宙要塞A→BRIGHTLY STARE→宇宙要塞C→THOUSAND BULLETS トシタ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
66	軌道エレベーターC→爆発上空→DISASTER JAW→海流都市C→BRUTE GLUTTONS カシタ	防衛力上昇	AC+AC	L/N-L/N
67	MIRAGE CASTLE→海流都市A→DISASTER JAW→ガス爆発上空→VIOLENT RULER マシタ	防衛力上昇	AC+AC	F/L-F/L
68	KING FOSSIL→LIGHTNING CLAW→爆発上空→MASSIVE WHIP→海流都市A→ANCIENT BARRAGE ダシ	装備固定	AC+AC	L/N-L/N
69	DUAL SPIN→PHANTOM CASTLE キヤ	1クレ限定	AC+AC	L/N-L/N
70	HYPER JAW→DISASTER JAW→HEAVY JAW			

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機体
71	タイ	アイテム開放	AC+AC	F/L→F/L
72	海流都市A→DISASTER JAW→爆発上空→DUAL SPIN→軌道エレベーターA→GLASSY STARE→DARK FLAME ナカノ	装備固定	AC+AC	F/L→F/L
73	LIGHTNING PRISON→ガス爆発上空→ANCIENT BARRAGE→VIOLENT RULER アサガカカバ	装備固定	AC+AC	F/L→F/L
74	LIGHTNING CLAW→爆発上空→BRIGHTLY STARE→BRUTE GLUTTONS ヨコバ	防衛力上昇	AC+AC	N/F→N/F
75	DISASTER JAW→海流都市A→HEAVY JAW→DARK FLAME セバ	1クレ限定	AC+AC	N/L→N/L
76	KING FOSSIL→SLASH SHELL→TRIDENT JAW シタマモ	装備固定	AC+AC	N/L→N/L
77	KING FOSSIL→SLASH SHELL→TRIDENT JAW ノミ	装備固定	AC+AC	N/L→N/L
78	ヨコバ	防衛力上昇	AC+AC	N/F→N/F
79	GLASSY STARE→宇宙雷雲A→TRIDENT JAW→G.T.V ミダ	装備固定	AC+AC	N/F→N/F
80	DUAL WHEEL→LIGHTNING CLAW→GLASSY STARE→DUAL SPIN→BRUTE GLUTTONS ノカガ	アイテム開放	AC+AC	L/N→L/N
	宇宙雷雲A→KING FOSSIL→ワルカッソンA→GLASSY STARE→宇宙雷雲A→TRIDENT JAW→G.T.V			

System Map

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81

ノキナオ星系 (S)



















39	真空空間ゲート駆動軌道→SLASH SHELL+サルガンナー+GOLDEN RULER				
40	ツァンテン	バースト	AC+ス	ス/ノ+ス/ノ	ス/ノ+ス/ノ
	LIGHTNING FLAMBERGE→PHANTOM CASTLE+HEAVY JAW+DARK FLAME				
	アズベテラ	初動カ上昇	AC+ス	LN+LN	LN+LN
41	宇宙雷撃A+HEAVY GLUTTONS+軌道工レーバーB+G.V				
	ラベナ	初動カ上昇	AC+ス	ス/ノ+ス/ノ	ス/ノ+ス/ノ
42	海流群B→THOUSAND EDGE+宇宙雷撃B+DARK HELIOS				
	リボリ	3人限定	AC+ス	ス/ノ+ス/ノ	ス/ノ+ス/ノ
43	MIRAGE CASTLE→SLASH SHELL+破砕レーパーA+TRIDENT JAW+THOUSAND BULLETS				
	ミラリ	破壊固定	AC+ス	LN+LN	LN+LN
44	KNIGHT FOSSIL+HYPER JAW+INSANE STARE→ANCIENT BARRAGE+THOUSAND EDGE				
	マロ	破壊固定	AC+ス	LN+ス/ノ	ス/ノ+ス/ノ
45	MILO WHEEL+宇宙空間ゲート+SLASH STARE→宇宙車D+車道				
	ミロデシヤ	宇宙空間ゲート	AC+ス	ス/ノ+ス/ノ	ス/ノ+ス/ノ
46	HYPER JAW+真空空間ゲート+BLAZES WHIP+GREAT THING				
	アリアリ	初動カ上昇	AC+ス	ス/ノ+ス/ノ	ス/ノ+ス/ノ
47	破砕雷撃→GLASSY STARE+軌道工レーパーD+MASSIVE WHIP+車道A→THOUSAND KNIVES				
	ケケル	初動カ上昇	AC+ス	ス/ノ+ス/ノ	ス/ノ+ス/ノ
48	HYPER JAW+真空空間ゲート+BLAZES WHIP+DARK FLAME				
	スルナート	初動カ上昇	G	ス/ノ+ス/ノ	ス/ノ+ス/ノ
49	IRON FOSSIL+真空空間ゲート+GLASSY STARE+宇宙雷撃D+車道群B→GREAT THING				
	アイツラ	破壊固定	AC+ス	ス/ノ+ス/ノ	ス/ノ+ス/ノ
50	海流A+GLASSY STARE+海流雷撃B+MASSIVE WHIP+雷撃群B→HUNGRY GLUTTONS				
	エゼンモ	アイチン開発	AC+ス	ス/ノ+ス/ノ	ス/ノ+ス/ノ
51	IRON FOSSIL+真空空間ゲート+INSANE STARE+宇宙雷撃D→車道A+DARK FLAME				
	グリアー	破壊固定	AC+ス	ス/ノ+ス/ノ	ス/ノ+ス/ノ
52	破砕雷撃+INSANE STARE+軌道工レーパーD+BLAZES WHIP+車道A→THOUSAND KNIVES				

ID	エリア名	ルール	音楽	使用機軸
0	ドファホープ	1クルレ	AC+2	シ・レ・レ
1	KNIGHT FOSS→HYPER JAW→INSAFE STARE→ANCIENT BARRAGE→THOUSAND EDGE	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
2	ペグウライ	味道判定	AC+2	シ・レ・レ
3	宇宙軍楽A→HEAVY GLUTTONS→軌道エレベーターB→G.T.V	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
4	宇宙軍楽A→HEAVY GLUTTONS→軌道エレベーターB→G.T.V	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
5	ドランドエシ	アイテム解放	AC+2	シ・レ・レ
6	宇宙基地A→空空間ゲートA→ANCIENT BARRAGE→宇宙軍楽A→VIOLENT RULER	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
7	オウゾウ	アイテム解放	AC+2	シ・レ・レ
8	宇宙軍楽A→宇宙軍楽B→MIRAGE CASTLE→アスロイドベルトD→THOUSAND KNIVES	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
9	タナゴ	味道判定	AC+2	シ・レ・レ
10	BRIGHTLY STARE→SLASH SHELL→TRIDENT JAW	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
11	ナカガ	味道判定	AC+2	シ・レ・レ
12	海軍軌道A→GLASSY STARE→軌道エレベーターD→MASSIVE WHIP→海軍軌道A→THOUSAND BULLETS	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
13	ルンファウス	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
14	龍皇軌道A→LIGHTNING CLAW→サルガッソーA→ASSAULT JAW→THOUSAND KNIVES	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
15	ガガール	バースト	AC+2	シ・レ・レ
16	宇宙軍楽A→BRUTE GLUTTONS→軌道エレベーターB→VIOLENT RULER	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
17	チナキ	味道判定	AC+2	シ・レ・レ
18	サルガッソーB→LIGHTNING PRISON→敵味道判定→SLASH SHELL→ガガール→GOLDEN RULER	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
19	カグキニス	1クルレ	AC+2	シ・レ・レ
20	LIGHTNING FLAMBERGE→PHANTOM CASTLE→HEAVY JAW→DARK FLAME	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
21	グラランビ	アイテム解放	AC+2	シ・レ・レ
22	宇宙基地A→KNIGHT FOSS→海軍軌道A→LIGHTNING PRISON→軌道エレベーターA→CHAKI HELIOS	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
23	ペグウ	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
24	MIRAGE CASTLE→SLASH SHELL→軌道エレベーターA→TRIDENT JAW→THOUSAND BULLETS	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
25	ネグス	味道判定	AC+2	シ・レ・レ
26	アスロイドベルトD→THORN WHEEL→海軍軌道A→THOUSAND BULLETS	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
27	サトウスカカ	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
28	空中戦A→MUD WHEEL→海軍基地A→THOUSAND KNIVES	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
29	ガバババ	アイテム解放	AC+2	シ・レ・レ
30	海軍軌道A→KNIGHT FOSS→サルガッソーA→LIGHTNING PRISON→海軍基地A→THOUSAND EDGE	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
31	ダイペンガ	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
32	黒空間ゲートB→海軍軌道A→SLASH SHELL→サルガッソーA→GOLDEN RULER	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
33	ブルグシュレル	味道判定	AC+2	シ・レ・レ
34	宇宙軍楽A→THOUSAND BULLETS→海軍基地A→G.T.V	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
35	ムジロー	アイテム解放	AC+2	シ・レ・レ
36	海軍軌道A→KNIGHT FOSS→軌道エレベーターD→MASSIVE WHIP→海軍軌道A→THOUSAND BULLETS	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
37	シーグート	味道判定	AC+2	シ・レ・レ
38	龍皇軌道A→ANCIENT BARRAGE→サルガッソーA→DISASTER JAW→GOLDEN RULER	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
39	スーストリマー	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
40	宇宙空間→宇宙軍楽B→MIRAGE CASTLE→アスロイドベルトD→THOUSAND KNIVES	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
41	サントセヤリシ	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
42	宇宙空間→MUD WHEEL→海軍基地A→THOUSAND KNIVES	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
43	ジョンズビ	1クルレ	AC+2	シ・レ・レ
44	HARD WHEEL→MIRAGE CASTLE→BLAZES WHIP→THOUSAND KNIVES	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
45	ワラタ	味道判定	AC+2	シ・レ・レ
46	海軍基地A→MIRAGE CASTLE→サルガッソーA→DARK FLAME	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
47	ビズメル	アイテム解放	AC+2	シ・レ・レ
48	海軍軌道A→GLASSY STARE→海軍基地A→MASSIVE WHIP→海軍軌道A→HUNGRY GLUTTONS	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
49	ウェストグライル	味道判定	AC+2	シ・レ・レ
50	SLASH SHELL→軌道エレベーターB→VIOLENT RULER	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
51	トリロ	バースト	AC+2	シ・レ・レ
52	海軍軌道エレベーターC→LIGHTNING CLAW→海軍軌道A→GREAT THING	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
53	PHANTOM CASTLE→サルガッソーA→TRIDENT JAW→宇宙軍楽A→GOLDEN RULER	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
54	スベバ	味道判定	AC+2	シ・レ・レ
55	MIRAGE CASTLE→SLASH SHELL→軌道エレベーターA→TRIDENT JAW→THOUSAND BULLETS	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
56	ルンフトン	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ
57	黒空間ゲートB→海軍軌道A→SLASH SHELL→サルガッソーA→GOLDEN RULER	敵味道判定	AC+2	シ・レ・レ

ID	エリア名	ルール	富豪	使用機体
1	ソーアカン	ノミス	AC+AC	レ・N-レ・N
2	亜空間ゲートB→LIGHTNING CLAW→流星A→THOUSAND EDGE アユウ	流星固定	AC+AC	レ・N-レ・N
3	MID WHEEL→LIGHTNING CLAW→GLASSY STAR→DUAL SPIN→BRUTE GLUTTONS イダホ	流星固定	AC+AC	レ・N-レ・N
4	HARD WHEEL→MIRAGE CASTLE→BLAZES WHIP→THOUSAND KNIVES ラカサ	流星固定	AC+AC	レ・N-レ・N
5	KIGHT FOSSIL→HYPER JAW→INSANE STARE→ANCIENT BARRAGE→THOUSAND EDGE ナイトフォッシル	アイテム乱射	AC+AC	レ・N-レ・N
6	宇宙要塞A→増設軌道1→軌道エレベーターB→PHANTOM CASTLE→THOUSAND KNIVES カリファイ	1人限定	AC+AC	レ・N-レ・N
7	SLASH SHELL→軌道エレベーターB→VIOLENT RULER リゾビ	1人限定	AC+AC	レ・N-レ・N
8	KING FOSIL→KINGING PRISON→三輪砲→PHOENIX BLAZE→ANCIENT BARRAGE→流星A→HARSH STARE→MUSCLE WHIP チンディア	流星固定	AC+AC	レ・N-レ・N
9	LIGHTNING FLAMBERGE→PHANTOM CASTLE→HEAVY JAW→DARK FLAME シツクランス	火力向上	AC+AC	レ・N-レ・N
10	宇宙要塞A→BRUTE GLUTTONS→軌道エレベーター→VIOLENT RULER オグカラ	1人限定	AC+AC	レ・N-レ・N
11	カリガッソーA→LIGHTNING PRISON→増設軌道1→SLASH SHELL→ガス爆弾A→GOLDEN RULER オゴハバ	1人限定	AC+AC	レ・N-レ・N
12	SLASH SHELL→サルガンジーB→GREAT THING ゴロレ	流星固定	AC+AC	レ・N-レ・N
13	IRON FOSSIL→LIGHTNING PRISON→BRIGHTLY STARE→DUAL SPIN→GOLDEN RULER アイカマヨリ	アイテム乱射	AC+AC	レ・N-レ・N
14	宇宙要塞A→亜空間ゲート→軌道エレベーターB→MIRAGE CASTLE→HEAVY GLUTTONS カリファイ	流星固定	AC+AC	レ・N-レ・N
15	カリガッソーA→DISASTER JAW→増設軌道1→GLASSY STAR→宇宙要塞A→GOLDEN RULER サザン	流星固定	AC+AC	レ・N-レ・N
16	宇宙要塞A→PHANTOM CASTLE→流星軌道1→ASSAULT JAW→宇宙要塞A→BRUTE GLUTTONS グルム	アイテム乱射	AC+AC	レ・N-レ・N
17	GLASSY STAR→DISASTER JAW→流星軌道1→BRIGHTLY STARE→流星B→TIRENT JAW→DARK FLAME タターナ	流星固定	AC+AC	レ・N-レ・N
18	KING FOSIL→CROWN OF AMERICA→流星A→流星B→流星C→流星D→流星E→流星F→流星G→流星H→流星I→流星J→流星K→流星L→流星M→流星N→流星O→流星P→流星Q→流星R→流星S→流星T→流星U→流星V→流星W→流星X→流星Y→流星Z→流星AA→流星AB→流星AC→流星AD→流星AE→流星AF→流星AG→流星AH→流星AI→流星AJ→流星AK→流星AL→流星AM→流星AN→流星AO→流星AP→流星AQ→流星AR→流星AS→流星AT→流星AU→流星AV→流星AW→流星AX→流星AY→流星AZ→流星BA→流星BB→流星BC→流星BD→流星BE→流星BF→流星BG→流星BH→流星BI→流星BJ→流星BK→流星BL→流星BM→流星BN→流星BO→流星BP→流星BQ→流星BR→流星BS→流星BT→流星BU→流星BV→流星BW→流星BX→流星BY→流星BZ→流星CA→流星CB→流星CC→流星CD→流星CE→流星CF→流星CG→流星CH→流星CI→流星CJ→流星CK→流星CL→流星CM→流星CN→流星CO→流星CP→流星CQ→流星CR→流星CS→流星CT→流星CU→流星CV→流星CW→流星CX→流星CY→流星CZ→流星DA→流星DB→流星DC→流星DD→流星DE→流星DF→流星DG→流星DH→流星DI→流星DJ→流星DK→流星DL→流星DM→流星DN→流星DO→流星DP→流星DQ→流星DR→流星DS→流星DT→流星DU→流星DV→流星DW→流星DX→流星DY→流星DZ→流星EA→流星EB→流星EC→流星ED→流星EE→流星EF→流星EG→流星EH→流星EI→流星EJ→流星EK→流星EL→流星EM→流星EN→流星EO→流星EP→流星EQ→流星ER→流星ES→流星ET→流星EU→流星EV→流星EW→流星EX→流星EY→流星EZ→流星FA→流星FB→流星FC→流星FD→流星FE→流星FF→流星FG→流星FH→流星FI→流星FJ→流星FK→流星FL→流星FM→流星FN→流星FO→流星FP→流星FQ→流星FR→流星FS→流星FT→流星FU→流星FV→流星FW→流星FX→流星FY→流星FZ→流星GA→流星GB→流星GC→流星GD→流星GE→流星GF→流星GG→流星GH→流星GI→流星GJ→流星GK→流星GL→流星GM→流星GN→流星GO→流星GP→流星GQ→流星GR→流星GS→流星GT→流星GU→流星GV→流星GW→流星GX→流星GY→流星GZ→流星HA→流星HB→流星HC→流星HD→流星HE→流星HF→流星HG→流星HH→流星HI→流星HJ→流星HK→流星HL→流星HM→流星HN→流星HO→流星HP→流星HQ→流星HR→流星HS→流星HT→流星HU→流星HV→流星HW→流星HX→流星HY→流星HZ→流星IA→流星IB→流星IC→流星ID→流星IE→流星IF→流星IG→流星IH→流星II→流星IJ→流星IK→流星IL→流星IM→流星IN→流星IO→流星IP→流星IQ→流星IR→流星IS→流星IT→流星IU→流星IV→流星IW→流星IX→流星IY→流星IZ→流星JA→流星JB→流星JC→流星JD→流星JE→流星JF→流星JG→流星JH→流星JI→流星JJ→流星JK→流星JL→流星JM→流星JN→流星JO→流星JP→流星JQ→流星JR→流星JS→流星JT→流星JU→流星JV→流星JW→流星JX→流星JY→流星JZ→流星KA→流星KB→流星KC→流星KD→流星KE→流星KF→流星KG→流星KH→流星KI→流星KJ→流星KK→流星KL→流星KM→流星KN→流星KO→流星KP→流星KQ→流星KR→流星KS→流星KT→流星KU→流星KV→流星KW→流星KX→流星KY→流星KZ→流星LA→流星LB→流星LC→流星LD→流星LE→流星LF→流星LG→流星LH→流星LI→流星LJ→流星LK→流星LL→流星LM→流星LN→流星LO→流星LP→流星LQ→流星LR→流星LS→流星LT→流星LU→流星LV→流星LW→流星LX→流星LY→流星LZ→流星MA→流星MB→流星MC→流星MD→流星ME→流星MF→流星MG→流星MH→流星MI→流星MJ→流星MK→流星ML→流星MN→流星MO→流星MP→流星MQ→流星MR→流星MS→流星MT→流星MU→流星MV→流星MW→流星MX→流星MY→流星MZ→流星NA→流星NB→流星NC→流星ND→流星NE→流星NF→流星NG→流星NH→流星NI→流星NJ→流星NK→流星NL→流星NM→流星NO→流星NP→流星NQ→流星NR→流星NS→流星NT→流星NU→流星NV→流星NW→流星NX→流星NY→流星NZ→流星OA→流星OB→流星OC→流星OD→流星OE→流星OF→流星OG→流星OH→流星OI→流星OJ→流星OK→流星OL→流星OM→流星ON→流星OO→流星OP→流星OQ→流星OR→流星OS→流星OT→流星OU→流星OV→流星OW→流星OX→流星OY→流星OZ→流星PA→流星PB→流星PC→流星PD→流星PE→流星PF→流星PG→流星PH→流星PI→流星PJ→流星PK→流星PL→流星PM→流星PN→流星PO→流星PP→流星PQ→流星PR→流星PS→流星PT→流星PU→流星PV→流星PW→流星PX→流星PY→流星PZ→流星QA→流星QB→流星QC→流星QD→流星QE→流星QF→流星QG→流星QH→流星QI→流星QJ→流星QK→流星QL→流星QM→流星QN→流星QO→流星QP→流星QQ→流星QR→流星QS→流星QT→流星QU→流星QV→流星QW→流星QX→流星QY→流星QZ→流星RA→流星RB→流星RC→流星RD→流星RE→流星RF→流星RG→流星RH→流星RI→流星RJ→流星RK→流星RL→流星RM→流星RN→流星RO→流星RP→流星RQ→流星RR→流星RS→流星RT→流星RU→流星RV→流星RW→流星RX→流星RY→流星RZ→流星SA→流星SB→流星SC→流星SD→流星SE→流星SF→流星SG→流星SH→流星SI→流星SJ→流星SK→流星SL→流星SM→流星SN→流星SO→流星SP→流星SQ→流星SR→流星SS→流星ST→流星SU→流星SV→流星SW→流星SX→流星SY→流星SZ→流星TA→流星TB→流星TC→流星TD→流星TE→流星TF→流星TG→流星TH→流星TI→流星TJ→流星TK→流星TL→流星TM→流星TN→流星TO→流星TP→流星TQ→流星TR→流星TS→流星TT→流星TU→流星TV→流星TW→流星TX→流星TY→流星TZ→流星UA→流星UB→流星UC→流星UD→流星UE→流星UF→流星UG→流星UH→流星UI→流星UJ→流星UK→流星UL→流星UM→流星UN→流星UO→流星UP→流星UQ→流星UR→流星US→流星UT→流星UU→流星UV→流星UW→流星UX→流星UY→流星UZ→流星VA→流星VB→流星VC→流星VD→流星VE→流星VF→流星VG→流星VH→流星VI→流星VJ→流星VK→流星VL→流星VM→流星VN→流星VO→流星VP→流星VQ→流星VR→流星VS→流星VT→流星VU→流星VV→流星VW→流星VX→流星VY→流星VZ→流星WA→流星WB→流星WC→流星WD→流星WE→流星WF→流星WG→流星WH→流星WI→流星WJ→流星WK→流星WL→流星WM→流星WN→流星WO→流星WP→流星WQ→流星WR→流星WS→流星WT→流星WU→流星WV→流星WW→流星WX→流星WY→流星WZ→流星XA→流星XB→流星XC→流星XD→流星XE→流星XF→流星XG→流星XH→流星XI→流星XJ→流星XK→流星XL→流星XM→流星XN→流星XO→流星XP→流星XQ→流星XR→流星XS→流星XT→流星XU→流星XV→流星XW→流星XX→流星XY→流星XZ→流星YA→流星YB→流星YC→流星YD→流星YE→流星YF→流星YG→流星YH→流星YI→流星YJ→流星YK→流星YL→流星YM→流星YN→流星YO→流星YP→流星YQ→流星YR→流星YS→流星YT→流星YU→流星YV→流星YW→流星YX→流星YY→流星YZ→流星ZA→流星ZB→流星ZC→流星ZD→流星ZE→流星ZF→流星ZG→流星ZH→流星ZI→流星ZJ→流星ZK→流星ZL→流星ZM→流星ZN→流星ZO→流星ZP→流星ZQ→流星ZR→流星ZS→流星ZT→流星ZU→流星ZV→流星ZW→流星ZX→流星ZY→流星ZZ	流星固定	AC+AC	レ・N-レ・N
19	海流都市A→空中戦B→ASSAULT JAW→海流都市C→GOLDEN RULER フランスランスコ	火力向上	AC+AC	レ・N-レ・N
20	宇宙要塞A→HEAVY GLUTTONS→軌道エレベーターB→G.T.V トルソル	1人限定	AC+AC	レ・N-レ・N
21	海流都市A→空中戦B→ASSAULT JAW→海流都市B→GREAT THING ゴジャ	2人限定	AC+AC	レ・N-レ・N
22	流星C→THORN WHEEL→空中戦B→PHANTOM CASTLE→海流都市B→GREAT THING アジュー	流星固定	AC+AC	レ・N-レ・N
23	宇宙要塞A→PHANTOM CASTLE→TIRENT JAW→宇宙要塞A→GREAT THING タダー	1人限定	AC+AC	レ・N-レ・N
24	MIRAGE CASTLE→SLASH SHELL→増設エレベーターA→TIRENT JAW→THOUSAND KNIVES	流星固定	AC+AC	レ・N-レ・N

ID	エリゴ名	ルール	音価	使用確性
1	モアイ	効力の上昇	AC+外	S/N+5/N
2	海辺道衝A→空中戦A→ASSAULT JAW→海辺道衝C→GOLDEN RULER	無固定値	AC+外	5/5+5+5/5
3	キア	無固定値	AC+外	5/5+5+5/5
4	BRIGHTLY STARE→SLASH SHIELD→TRIDENT JAW	無固定値	AC+外	S/N+5+5/N
5	ワグワグ	ノーマス	AC+外	S/N+5+5/N
6	アステロイドベルトD→THORN WHEEL→海辺軌道上→THOUSAND BULLETS	効力の上昇	AC+AC	N/5+5/N
7	コモウチ	効力の上昇	AC+AC	N/5+5/N
8	海辺道衝A→空中戦B→ASSAULT JAW→海辺道衝D→GREAT THING	無固定値	AC+外	5/5+5+5/5
9	ルムツ	バースト	AC+外	LEN+5/N
10	砂漠→HYPER JAW→空中戦B→DARK FLAME→ASSAULT JAW→宇宙音楽E→CRADEUL WHIP	無固定値	AC+外	S/N+5+5/5
11	ギョウ	無固定値	AC+外	S/N+5+5/5
12	GLASSY STARE→MASSIVE WHIP→ASSAULT JAW	無固定値	AC+外	5/5+5+5/5
13	ナシカ	無固定値	AC+外	5/5+5+5/5
14	INSANE STARE→ANCIENT BARRAGE→KING FOSSIL→TRIDENT JAW	無固定値	AC+外	5/5+5+5/5
15	ナカ	アイテム補給	AC+外	5/5+5+5/5
16	海辺道衝A→空中戦A→軌道工レーザ→ASSAULT JAW→海辺軌道上→DARK FLAME	無固定値	AC+外	5/5+5+5/5
17	ホウキ	バースト	AC+外	N+5+5/N
18	宇宙音楽B→HARD WHEEL→空中戦C→LIGHTNING FLAMBERGE→TRIDENT JAW→海辺軌道上→G.T	無固定値	AC+外	5/5+5+5/5
19	シュンカ	無固定値	AC+外	5/5+5+5/5
20	MUD WHEEL→LIGHTNING CLAW→GLASSY STARE→DUAL SPIN→BRUTE GLUTTON	無固定値	AC+外	5/5+5+5/5
21	トクタン	無固定値	AC+外	5/5+5+5/5
22	HARD WHEEL→MIRAGE CASTLE→BLAZES WHIP→THOUSAND KNIVES	無固定値	AC+外	O/N+0/N
23	ウツク	効力の上昇	AC+外	O/N+0/N
24	サガソウツ→THORN WHEEL→海辺軌道上→ANCIENT BARRAGE→軌道工レーザ→WOLFRUM RULER	無固定値	AC+外	5/5+5+5/5
25	ソリツン	無固定値	AC+外	5/5+5+5/5
26	KNIGHT FOSSIL→HYPER JAW→INSANE STARE→ANCIENT BARRAGE→THOUSAND EDGE	無固定値	AC+外	5/5+5+5/5
27	イタリ	効力の上昇	AC+外	5/5+5+5/5
28	海辺軌道上→空中戦A→GLASSY STARE→海辺軌道上→THOUSAND EDGE	無固定値	AC+AC	LEN+5/N
29	ウツク	1/10に固定	AC+AC	LEN+5/N
30	宇宙空間B→MUD WHEEL→海辺軌道上→THOUSAND KNIVES	無固定値	AC+AC	LEN+5/N

49	ミラージュ城→宇宙要塞B→GOLDEN RULER ネウロイヨ	ツインバスター アイデム砲台	AC→AC	レノ→レノ
50	海軍頭脳A→LIGHTNING PRISON→海軍B→BLAZES WHIP→海軍都市A→THOUSAND EDGE			F/S→F/S

System Map

6-3

6-2

6-1

6-4

6-5

6-6

6-7

6-8

6-9

6-10

6-11

6-12

6-13

6-14

6-15

6-16

6-17

6-18

6-19

6-20

6-21

6-22

6-23

6-24

6-25

6-26

6-27

6-28

6-29

6-30

6-31

6-32

6-33

6-34

6-35

6-36

6-37

6-38

6-39

6-40

6-41

6-42

6-43

6-44

6-45

6-46

6-47

6-48

6-49

6-50

6-51

6-52

6-53

6-54

6-55

6-56

6-57

6-58

6-59

6-60

6-61

6-62

6-63

6-64

6-65

6-66

6-67

6-68

6-69

6-70

6-71

6-72

6-73

6-74

6-75

6-76

6-77

6-78

6-79

6-80

6-81

6-82

6-83

6-84

6-85

6-86

6-87

6-88

6-89

6-90

6-91

6-92

6-93

6-94

6-95

6-96

6-97

6-98

6-99

6-100

6-101

6-102

6-103

6-104

6-105

6-106

6-107

6-108

6-109

6-110

6-111

6-112

6-113

6-114

6-115

6-116

6-117

6-118

6-119

6-120

6-121

6-122

6-123

6-124

6-125

6-126

6-127

6-128

6-129

6-130

6-131

6-132

6-133

6-134

6-135

6-136

6-137

6-138

6-139

6-140

6-141

6-142

6-143

6-144

6-145

6-146

6-147

6-148

6-149

6-150

6-151

6-152

6-153

6-154

6-155

6-156

6-157

6-158

6-159

6-160

6-161

6-162

6-163

6-164

6-165

6-166

6-167

6-168

6-169

6-170

6-171

6-172

6-173

6-174

6-175

6-176

6-177

6-178

6-179

6-180

6-181

6-182

6-183

6-184

6-185

6-186

6-187

6-188

6-189

6-190

6-191

6-192

6-193

6-194

6-195

6-196

6-197

6-198

6-199

6-200

6-201

6-202

6-203

6-204

6-205

6-206

6-207

6-208

6-209

6-210

6-211

6-212

6-213

6-214

6-215

6-216

6-217

6-218

6-219

6-220

6-221

6-222

6-223

6-224

6-225

6-226

6-227

6-228

6-229

6-230

6-231

6-232

6-233

6-234

6-235

6-236

6-237

6-238

6-239

6-240

6-241

6-242

6-243

6-244

6-245

6-246

6-247

6-248

6-249

6-250

6-251

6-252

6-253

6-254

6-255

6-256

6-257

6-258

6-259

6-260

6-261

6-262

6-263

6-264

6-265

6-266

6-267

6-268

6-269

6-270

6-271

6-272

6-273

6-274

6-275

6-276

6-277

6-278

6-279

6-280

6-281

6-282

6-283

6-284

6-285

6-286

6-287

6-288

6-289

6-290

6-291

6-292

6-293

6-294

6-295

6-296

6-297

6-298

6-299

6-300

6-301

6-302

6-303

6-304

6-305

6-306

6-307

6-308

6-309

6-310

6-311

6-312

6-313

6-314

6-315

6-316

6-317

6-318

6-319

6-320

6-321

6-322

6-323

6-324

6-325

6-326

6-327

6-328

6-329

6-330

6-331

6-332

6-333

6-334

6-335

6-336

6-337

6-338

6-339

6-340

6-341

6-342

6-343

6-344

6-345

6-346

6-347

6-348

6-349

6-350

6-351

6-352

6-353

6-354

6-355

6











## 移植・関連作品



アーケードから派生した、ダライアスシリーズの移植作品、関連作品を掲載。ただし、国外製品は除外している。

### 『ダライアス』関連作品

タイトル	ハード	発売元	発売年
スーパーダライアス	PCエンジン	NECアベニュー	1990
ダライアスプラス	PCエンジン	NECアベニュー	1990
ダライアスアルファ	PCエンジン	NECアベニュー	1990
ダライアスR	ゲームボーイアドバンス	バシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン	2002

### 『ダライアスII』関連作品

タイトル	ハード	発売元	発売年
ダライアスII	メガドライブ	タイトー	1990
スーパーダライアスII	PCエンジン	NECアベニュー	1993
ダライアスII	セガサターン	タイトー	1996
タイトーメモリーズ2上巻	プレイステーション2	タイトー	2007

### 『ダライアス外伝』関連作品

タイトル	ハード	発売元	発売年
ダライアス外伝	セガサターン	タイトー	1995
ダライアス外伝	プレイステーション	ベック	1996
遊遊 ダライアス外伝	Windows	メディアカイト	2004
タイトーメモリーズ上巻	プレイステーション2	タイトー	2005

### 『Gダライアス』関連作品

タイトル	ハード	発売元	発売年
Gダライアス	プレイステーション	タイトー	1998
Gダライアス	Windows	サイバーフロント	2001
遊遊 Gダライアス	Windows	サイバーフロント	2004
Gダライアス+レイトームPACK	Windows	ソースネクスト	2004
タイトーメモリーズ下巻	プレイステーション2	タイトー	2005

### 『ダライアスバースト』関連作品

タイトル	ハード	発売元	発売年
ダライアスバースト セカンドプロローグ	iOS / Android	タイトー	2012

### オリジナル作品

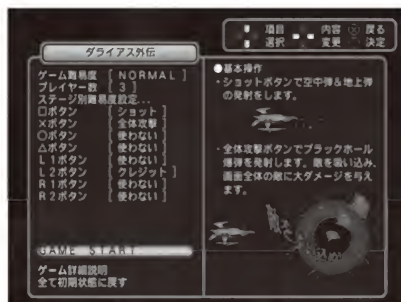
タイトル	ハード	発売元	発売年
ダライアスツイン	スーパーファミコン	タイトー	1991
サーギャ	ゲームボーイ	タイトー	1991
ダライアスフォース	スーパーファミコン	タイトー	1993

#### ▶ タイトーメモリーズ2上巻



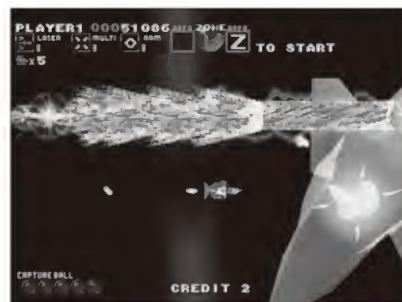
2画面の「ダライアスII」も1画面で遊べる仕様となっており、迫力あるプレイが楽しめる。

#### ▶ タイトーメモリーズ上巻



細かな難易度調整が可能なので、自分の腕前に合わせた「ダライアス外伝」が楽しめる。

#### ▶ タイトーメモリーズ下巻



収録されている「Gダライアス」は初期バージョンのものが、ソフト連射を搭載している。

# DARIUS ODYSSEY



- SOUND -





## DARIUS ODYSSEY 宇宙に響く生命の鼓動

壮大な戦いの物語である『ダライアス』シリーズ。  
その物語を彩ってきた音の魔術師たちが明かす、  
知られざるエピソードとは？

### ダライアスサウンドの 生みの親に聞く制作秘話

——歴代シリーズのサウンドを手がけてきたOGR氏こと小倉さんを中心に、まずは『ダライアス』シリーズのサウンドコンセプトと作曲エピソードについてお聞かせください。

**小倉** 僕は言葉や文字がないと音楽を作れないタイプの人間なので、まずキーワードを絞り込んでから作曲していきます。『ダライアス』すべてのシリーズにおいて、そのサウンドはコンセプトを練ったうえでのキーワードありきの曲作りでした。実際に曲を作り始める前に本を読んだり街を散歩をしたりして、自分のアンテナに引っかかるものを探すんです。そうして曲作りのキーワードを見つけたものでしたね。キーワードはそのまま曲名に反映されている場合もあって、例えば『ダライアス外伝』の「VISIONNERZ」という曲には、当初から「幻視」というテーマを考えていました。テーマを反映した曲名を決めてから、その曲名に引っ張られるようにして作った楽曲です。

——初代『ダライアス』は筐体にボディソニックが搭載されていたこともあり、サウンドのインパクトはすさまじいものがありました。これはどのように作曲されたんですか？

**小倉** 『ダライアス』のサウンドボードは、三音しか出せないFM音源チップを二つ搭載した特殊なものでした。三音を一組にしたパートを別々にデータ化してから、「セーの」で一緒に鳴らす必要があったんですね。でも、ちょっとした不注意で音がズレてしまうことがあります。当時の自社シーケンサーは16進数で打ち込むタイプのものでまだまだ不便でしたから、そんな音ズレを直す作業が結構大変でしたね。また、ボリュームバランスの調整にも苦労しました。ボリュームというものは、その日の体調で印象が大きく変わるものですから(笑)。

**石川** 『ダライアス』のボディソニックは、単に低音のオンオフを切り替えたシンプルなものだったと聞いています。「ニンジャウォーリアーズ」以降の作品では、PSGのチャンネルの一部をボディソニック専用割り当てて、爆発の演出に合わせて振動させたりもしていましたが、『ダライアス』ではボスゾーンに入ると振動するといった発展途上のものだったのでしょうか。

——その3年後に続編の「ダライアスⅡ」がリリースされましたが、こちらの楽曲について何かエピソードはありますか？

**小倉** 『ダライアスⅡ』の楽曲制作はプレッシャーとの戦いでした。初代がヒットしたことで『ダライアス』がシリーズ化されることは想定できていましたが、期待されている分キーワードを見



ZUNTATA  
石川勝久

ZUNTATAのサウンドエンジニアとして数々のゲームに携わる。近年はトータルサウンドデザインを手がけることも多い。『ダライアスバースト』では、サウンドディレクター／サウンドエフェクトデザイナーを務める。

●代表作：メタルブラック(効果音)、ダライアス外伝(効果音)、サイキックフォースシリーズ(サウンドディレクター)



ZUNTATA  
土屋昇平

ZUNTATAのコンポーザーとして、アーケードから携帯アプリまで多数のサウンドを手がける。その幅広い音楽性には定評がある。『ダライアスバースト』では、メインコンポーザーとして活躍。

●代表作：ホーンテッドミュージアム



ZUNTATA  
小塩広和

ZUNTATAのコンポーザー。作曲だけでなくサウンドソフトウェアにも造詣が深く、サウンド開発支援ツールやサウンドシステムの構築にも携わっている。『ダライアスバースト』では、コンポーザーの一人として参加。

●代表作：スペースインベーダーエクストリームシリーズ、ミュージックガンガン!シリーズ



小倉久佳音画制作所  
小倉久佳

ZUNTATAでは「OGR」の名で数々の名曲を残し、現在はフリーランス。「音画」とは能動的にビジュアルを感じさせる音楽を指し、音と映像の融合も意味する。『ダライアスバースト』では、コンポーザーの一人として参加。

●代表作：DARIUSシリーズ、ARKANOID、影の伝説、GALACTIC STORM、奇々怪界

つけるのに苦労しましたね。『ダライアスⅡ』の楽曲作りは聖書にヒントを得ました。「光の子の誕生」が綴られた章があり、これをキーワードにして曲作りを進めていきました。さらに、遠くから「パパ」と呼びかける子どもの声を取り入れたいというアイデアがあったので、ステージが進むにつれてノイズの交ざった呼び声がだんだん鮮明に聞こえるようにしています。

——それは『ダライアスⅡ』のボスとして登場する胎児(バイオストロング)と連動したアイデアということでしょうか？

**小倉** 偶然だと思います(笑)。開発中にバイオストロングを見たとは思いますが、それがアイデアのきっかけになったわけではありません。曲作りはゲーム本編の開発と一緒にスタートするものなので、ゲーム画面を見てから考えることはほとんどなく、仕様書からイメージを膨らませて作っていくことがほとんどですね。

——それは意外でした。『ダライアス』シリーズの最終ボスはどれも曲とシンクロして登場する印象があったので、てっきりゲームの開発後に作曲されているものと思っていました。特に「ダライアス外伝」の最終ステージはその印象が強いです。

**小倉** 『ダライアス外伝』はちょっと特殊なケースです。あのタイトルは開発当初からコンセプト、ゲーム画面、そして曲を意図的にシンクロさせようと考えていて、プログラマーとそれこそ0.1秒単位でやりとりしながらサウンドの演出を調整しました。最初は曲なしのS.E.のみで最終ステージが始まって、盛り上がってきたところで曲のイントロが始まるような仕掛けにしています。

**石川** その演出は『ダライアスバースト』でも踏襲しているんですよ。最終ステージのスタートからボス戦までをひとつの曲にして、ボスが出現したところでバーンと盛り上げる。これは小倉さんの『ダライアス外伝』の手法にならわせてもらいました。

——『Gダライアス』はシリーズの歴史の出発点となる作品として位置づけられていますが、サウンドも「はじまり」を意識して作られたのですか？

**小倉** 開発の現場では本当にざっくりとしたストーリーが用意されているだけだったので、それを意識するという事はないです

ね。事実、「君は生命の誕生を見る」というキャッチコピーがありますが、ゲームがリリースされるまで知りませんでした(笑)。当時、僕は免疫学によるキメラという生物について勉強していて、『Gダライアス』ではそれをコンセプトに曲作りをしていました。敵は生命と機械の融合体で新しい生命体であるという設定です。それをもとに作ったキメラミュージックのイメージとピッタリ重なった……と偶然の出来事なんです。

——初代『ダライアス』から『Gダライアス』までの作曲エピソードについてお聞きしましたが、小倉さんにとって特に印象に残っている作品や演出はどれでしょうか？

**小倉** 作品の演出という意味では『ダライアス外伝』です。ステージ1とステージ2をひとつの曲でつないでしまうというアイデアは、僕の中ではかなりのヒットだと思っています。

——今回企画された「ダライアスオデッセイ」の特典CDアルバムには、小倉さんの自薦選曲集「OGR SELECTION」が収録されています。収録曲はどのような基準で選ばれたのでしょうか？

**小倉** オファーを頂いた当初は、あまり深くは考えていませんでした。しかし、いざセレクトを始めてみると、7曲で「ベスト・オブ・ダライアス」を構成するのは不可能だったんです。今回のセレクトは僕にとっての「ベスト」ではありませんが、7曲で「物語」が完結するような方向性を目指して曲をセレクトしています。1曲目が「CHAOS」で、7曲目が「KIMERA Ⅱ」というのはセレクションにあたっての決定事項でしたが、その間の曲をどうするか相当悩みましたね。特に「FAKE」という曲を収録するかどうか、5曲目を「Dada」にするか「Network」にするかというあたり、ずいぶんと試行錯誤しました。

——特典CDアルバムをプロデュースした石川さんから見て、「OGR SELECTION」の印象はいかがでした？

**石川** 小倉さんらしい選曲で良かったと素直に思っています。ZUNTATAに気を使って『ダライアス』のステージ1で流れる、「CAPTAIN NEO」のようなメジャーな曲をセレクトしてきたらどうしようかと心配していましたから(笑)。



——特典CDアルバムには「OGR SELECTION」に加えて、スーパーファミコン版『ダライアスツイン』の楽曲が収録されています。今回のアルバムに収録した理由とは？

**石川** 純粋にファンサービスです。「ダライアスオデッセイ」というシリーズの総決算的な企画に対して、プレミア的な価値を与えようとするならば、未だCD化されていない『ダライアスツイン』を収録するのがふさわしいと考えました。『ダライアスツイン』は外部スタッフが楽曲制作を手がけた作品ですが、ディレクションとプログラミングは我々が行っているので、ZUNTATA作品といっても差し支えありません。そのほかにCD化されていない音源としては、ゲームボーイ版『サーガリア』もありますが、これはiTunes Storeで2009年12月から配信する予定です。こちらも三音+ノイズとは思えない良いできの楽曲ばかりですよ。

## 最新作『ダライアスバースト』サウンド制作秘話

——『ダライアスバースト』のサウンドは、小倉さん、土屋さん、小塩さんのお三方がコンポーザーとして参加していますが、曲作りにあたってどんなことを意識されました？

**小倉** 「ダライアスバースト」の曲作りでのキーワードは結果的には「素数」だったと言えるかもしれません。プロデューサーのアオキ君が言うダライアスサウンドは唯一無二のものであるべきという考えと僕の考えは表現すら違えど、まったく同じだったんです。作曲中にイメージしていたのは「中心のないネットワーク」や「多次元構造」という設定でしたが、曲のタイトルを考え始めたころに閃いたのは「素数」、つまりそれ自身以外には約数を持たない唯一無二の数字に関わる言葉でした。でも奥が深かったんですよ、あまりにも。それでいったん考えを変えて、英単語とある「意味を持った数字」をタイトルにしてみたんですが、あとで調べてみたらその意味ある数字自体がまさに素数だったんです。「Gダライアス」のときもそうでしたが、こうした偶然の化学反応が起こるのが『ダライアス』シリーズの曲作りの面白いところですね(笑)。

**土屋** 僕は小倉さんとは別のアプローチで、言葉ではなく雰囲気を感じ取るところから始めました。また、小倉さんの今までの『ダライアス』の曲は、プロジェクトスタートの時期に一度聴いただけで、それ以降はいっさい聴いていません。聴かないようにしていました。すでに存在している小倉さんの世界に干渉することは到底無理なんです。意識したのは『ダライアスバースト』にふさわしい曲を作ろうということだけで、『ダライアスバースト』の小倉さんの曲も、つい最近まで聴いておりませんでした。

——小倉さんと土屋さんの楽曲を聴いた印象は、まるで緻密に打ち合わせをされたように統一感のあるサウンドでしたが？

**土屋** その偶然が『ダライアス』サウンドの面白いところだと思います。小倉さんのサウンドを意識しないように曲を作ったつもりでも、完成した楽曲はやっぱり『ダライアス』のエッセンスが盛り込まれている。『ダライアス』には見えない軸が存在するんじゃないかと思います。

**石川** 『ダライアスバースト』のメインコンポーザーは土屋で、今回小倉さんにはサウンドチームの一員として参加していただきました。でも、土屋の楽曲を聴いた人たちは皆、「ダライアスのサウンドだね」と評価してくれたので、サウンドディレクターとしてはホッとしています(笑)。

**小塩** 私小倉と同じように曲作りにプレッシャーを感じていました。このプロジェクトに参加する前は『スペースインベーダーエクストリーム』シリーズを担当させていただきましたが、これは「今までとはまったく違うスペースインベーダーを作ろう」というコンセプトだったので、ある意味楽でした。しかし、『ダライアスバースト』は従来のシリーズの延長線上でありながら新しいものを作るという、二重の目標に向かって作曲に取り組む必要がありました。しかも、ただの音楽ではなく、『ダライアス』ならではの曲を作らなければならない。そういった経験は私にとって未知の領域だったので、自分の殻を破るのに相当苦労しましたね。

——作曲に取り組むまでかなり悩まれたのでしょうか？

**小塩** 最初に何曲かデモを作ったのですが、石川から「新しいけど、これはダライアスサウンドじゃない」と言われまして(笑)。そこで「ダライアスとは何だろう？」と再び考えてみたり、小倉さんの過去の作品を聴き直してみたりと、自分なりに『ダライアス』を理解してみようと努めました。最終的に『ダライアスバースト』の曲は小倉さんがこれまでに築いてきた『ダライアス』の世界観とは別のところにあり、それでいて『ダライアス』らしさが必要という結論に至ったわけですが……。実際に曲作りの方向性が見えたのは、土屋の曲を聴いてからですね。土屋の曲には新しさ、そして『ダライアス』らしさの両方があったんです。

**石川** 『ダライアスバースト』の曲作りにあたって、土屋と小塩には「小倉さんの真似はしないでいいから新しいことをやろう」と言いましたが、実際にどんな楽曲に仕上がってくるかサウンドディレクターとしては内心冷や冷やしていました。多くのユーザーが望んでいるのは、やはり小倉さんの作る『ダライアス』の世界観だと思うんです。小倉さんの影響力が大きすぎることもあって、開発当初はディレクションするのが正直しんどいと思っていましたけど(笑)。でも、現在進行形のZUNTATAを見せるチャンスは、この『ダライアスバースト』しかなかったんです。小倉さんがタイ

## 曲のスタイルは変幻自在です。空気感とか、自分のアンテナに何が響いているかで変わります——

トーを去ったあともZUNTATAは進化の途中であり、新しいサウンドを生み出している。『ダライアスバースト』のサウンドは、ZUNTATAにとっての決意表明なのです。『ダライアス』らしさというのは、「小倉さんの楽曲かどうか」ではなく、もっと深いところにあると思うんです。小倉さんなら『ダライアス』らしさをひとりで説明できると思いますが、僕はそれを聞きたくない。そうじゃないと、僕がディレクションする必要性がありませんから(笑)。ここにいるZUNTATAのスタッフが試行錯誤をしながら『ダライアス』らしさを見つけていったことが、今回のプロジェクトで得た大きな財産だと思っています。

——『ダライアス』らしさというお話が出たところで、今後のシリーズでチャレンジしたいことがありましたらお聞かせください。

**小倉** 曲作りのスタイルは変幻自在です。そのときの空気感とか自分のアンテナに何が響いているかで、サウンドの雰囲気は大きく変わってくるものだと思います。「こうあらねばならぬ」という縛りはありません。あえて言葉にはしませんが、『ダライアス』の曲作りをするうえでひとつ大切なことがあって、それさえ守っていれば次回作がアーケードだろうがPSPだろうが関係なく、新しいダライアスサウンドを生み出していけると思います。

**土屋** 『ダライアス』の音楽は、小倉さんでなければならないことは、ファンの方以上に私自身も理解しています。でも、ユーザーの皆さんに『ダライアスバースト』を遊んでいただいて、私が作った曲にも興味を持ってもらえたなら素直にうれしいです。

**小塩** 今回コンポーザーとして参加して感じたことは、関係者やプレイヤーそれぞれが『ダライアス』に強い思いを持っているということでした。ですので『ダライアスバースト』を通じて、もっとたくさんの思いに触れてみたいです。そして、皆さんの思いを感じ取って、つぎの曲作りに活かせるといいなと思っています。

**石川** 『ダライアス』というタイトルは、サウンドディレクションのコントロールが難しい大変な仕事でした。もし次回作を作らせてもらえるなら、ここにいるコンポーザーたちに再び、自分の想像を超えた曲や新しい発想で作られた曲を聴かせてほしい。『ダラ



イアス』は我々にとって特別なタイトルですから、ゲームと共に、常にサウンドも進化させていきたいと思っています。

——では、最後に「ダライアスバースト」をプレイする読者へメッセージをお願いします。

**小塩** ビジュアルも綺麗ですし、サウンドも今風の音になっていると思います。新しい『ダライアス』を観て、聴いて、その中からシリーズに共通する“何か”を感じてとってもらえればと思います。

**土屋** ゲームをプレイしてから我々のインタビューを改めて読んでいただければ、サウンドにもきっと何か新しい発見があるのではないかと思います。

**小倉** 『ダライアスバースト』はPSPという小さなデバイスでありながら、世界の広がりや敵の巨大さを感じられる作品に仕上がっていると思います。ゲームの中で思っきりイマジネーションを膨らませて遊んで頂きたいです。あとはこれからリリースされる『ダライアスバースト』のオリジナルサウンドトラックにも注目してほしいですね。CDアルバムとしてもう一度聞き直すと、また違った『ダライアスバースト』の世界観が見えてくると思います。

**石川** 今回の『ダライアスバースト』のサウンドは音楽としてもクオリティが高く、さらにゲームとの親和性も高いという、ゲームの中にあってこそ輝く“ザ・ゲームサウンド”に仕上がっていると思います。『ダライアス』である、「シューティングゲーム」であるという先入観は抜きにして、ゲームを楽しみながらサウンドも楽しんでいただけたらと思います。

——ZUNTATAメンバーの皆さん、並びに小倉さん。本日は貴重なお話をありがとうございました。

※このインタビューは2009年に収録されたものです。

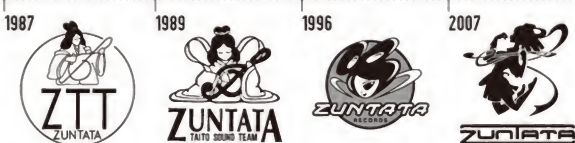
## TAITOサウンドの担い手、ZUNTATAとは？

ZUNTATAは、タイトーのサウンド開発チームが1987年リリースのアルバム『ダライアス』をきっかけにその名称となり、以降20年以上に渡って活動。代表

的存在であった小倉氏はフリーランスに転身。現在は石川氏を中心に、土屋氏や小塩氏といったメンバーが次なるステージに向けて躍進を続けている。

▶▶▶

**ZUNTATA  
ロゴマークの  
変遷**



数あるゲームメーカーのサウンドチームにおいても抜群の存在感を誇るZUNTATA。TAITOのアーケード基板の音源は、ZUNTATAのオーダーで仕様が決められたという。

## 2013年：ZUNTATAの現在

このインタビューが収録された2009年以降も、ZUNTATAは健在である。2011年には『ダライアスバースト アナザークロニクル』のバージョンアップ開発者トークショーと合わせて、12年ぶりとなる単独でライブを開催した。結成25周年を迎えた翌2012年には「COZMO ～ZUNTATA 25th Anniversary～」をリリース。ZUNTATA在籍経験者12名を集めた豪華な内容でゲームミュージックファンの注目を集めた。メーカーの垣根を越え、他社作品への楽曲提供なども行っている。

▶ ZUNTATA OFFICIAL SITE：Z-Field(<http://zuntata.jp/>)



**COZMO  
～ZUNTATA 25th Anniversary～**

**ZUNTATA**

企画・制作：株式会社タイトー ZUNTATA  
販売：ソニー・ミュージック  
ディストリビューション  
型番：ZTTL-0072～0073(通常盤)  
価格：3,800円(税込3,990円)  
発売日：2012年10月31日発売



# 『ダライアス』シリーズ ディスコグラフィー



ZUNTATA 公式サイト▶ <http://zuntata.jp>

## ▶TAITO GAME MUSIC Vol.2 ダライアス CD

■レーベル・アルファレコード／GMOレーベル  
■発売年月日・1987年6月25日  
■収録曲・Captain Neo～Boss Scene 1／Inorganic Beat～Boss Scene 2／Cosmic Air Way～Boss Scene 3／Main Theme -Chaos～Boss Scene 4／The Sea～Boss Scene 5／Boss Scene 6～Boss Scene 7～Boss Clear～Credits～Requiem／Main Theme-Chaos(アレンジ)／Cosmic Air Way(アレンジ)／Inorganic Beat(アレンジ)／Captain Neo(アレンジ)／The Sea(アレンジ)  
■紹介・シリーズ初のサウンドトラック。作曲は小倉久佳(OGR)氏が担当。前半が原曲、後半がアレンジ曲という構成。アレンジにはコンスタンスタワーズがゲスト参加している。

## ▶G.S.M. TAITO Vol.4 ダライアスⅡ CD

■レーベル・ボニーキャニオン／サイトロンレーベル  
■発売年月日・1990年11月21日  
■収録曲(『ダライアスⅡ』関係曲のみ掲載)・FREE THE LOVE(アレンジ)／OLGA BREEZE(アレンジ)／OPENING～COIN／OLGA BREEZE／MUSE VALLEY／JAMMING／WAR OH／ROUND CLEAR／Cynthia／Planet Blue／BOSS 2／To Nari／say PaPa／ALL CLEAR／NAME SET／ENDING／COIN～OPENING  
■紹介・『ナイトストライカー』、『ダライアスⅡ』の楽曲を収録した2枚組アルバム。作曲は前作に引き続き小倉久佳(OGR)氏。

## ▶G.S.M.1500名盤シリーズ ダライアス CD

■レーベル・ボニーキャニオン／サイトロンレーベル  
■発売年月日・1992年8月21日  
■収録曲・COSMIC AIR WAY／INSERT COIN A／CAPTAIN NEO／WARNING／BOSS SCENE 1／INORGANIC BEAT／BOSS SCENE 2／BOSS SCENE 3／Main Theme -Chaos／Boss Scene 4／The Sea／Boss Scene 5／INSERT COIN B／COSMIC AIR WAY(アレンジ)／BOSS SCENE 6／CAPTAIN NEO(アレンジ)／Boss Scene 7／BOSS CLEAR／CREDITS／REQUIEM／GAME OVER／S.E. COLLECTION  
■紹介・初代『ダライアス』の原曲に、棚橋"UNA"信仁氏によるアレンジ曲を加えたアルバム。

## ▶ダライアス外伝 CD

■レーベル・ボニーキャニオン／サイトロンレーベル  
■発売年月日・1994年11月18日  
■収録曲・VISIONNERZ～幻視人～／Burst Out／INDUCTION／E・E・G／FAKE／AXON／Tranquilizers／Singing in the BRAIN／投影／Refrain／SELF／End Titles／Over／Name  
■紹介・作曲者は小倉久佳(OGR)氏。ライナーノーツには、小倉氏によるユング心理学に基づいた作品世界解説が掲載され話題を呼んだ。

## ▶DARIUS THE OMNIBUS -世代- CD 配信

■レーベル・ソニーレコード→タイトー／ZUNTATA RECORDS  
■発売年月日・1997年7月21日  
■収録曲・Captain Neo [DARIUS]／Inorganic Beat [DARIUS]／THE SEA [DARIUS]／Cynthia [DARIUS II]／CHAOS [DARIUS]／OLGA BREEZE [DARIUS II]／COSMIC AIR WAY [DARIUS]／Muse Valley [DARIUS II]／Boss 7 [DARIUS]／譲愛自由 Free the Love [DARIUS II]  
■紹介・高木正彦(Mar.)、渡部泰久(Yack)、河本圭代(TAMAYO)各氏らが参加した、『ダライアス』『ダライアスⅡ』フルアレンジアルバム。

## ▶ダライアス外伝 -THE LAST KISS- CD 配信

■レーベル・ソニーレコード→タイトー／ZUNTATA RECORDS  
■発売年月日・1997年7月21日  
■収録曲・VISIONNERZ／Burst Out／INDUCTION／E.E.G.／AXON／投影／FAKE／Singing in the BRAIN／Tranquilizer／SELF  
■紹介・『ダライアス外伝』を題材としたフルアレンジアルバム。幅広い分野で活躍する作曲・編曲家、棚橋"UNA"信仁氏の手によって大胆なアレンジが施された。1曲目「VISIONNERZ」のリズムを強調したアレンジなどは原曲を知る者に大きな驚きを与えた。

『ダライアス』シリーズを名作たらしめた要因の一つは、優れた楽曲の存在であろう。ここでは、これまでに発売されてきたサウンドトラックの数々を紹介しよう。  
※ライブ盤や雑誌付録、ベスト盤、ZUNTATA監修ではない作品は割愛させていただきます。

## ▶G- ダライアス CD 配信

■レーベル・タイトー／ZUNTATA RECORDS  
■発売年月日・1997年8月21日  
■収録曲・B・T・DUTCH／NET WORK／EPISODE 0／G ZERO／PHAGE／biophoton／Dada／One Down／H・G・Virus／invivo／nonsensecondon／KIMERA II／Adam／Duplication／未来完了 from7  
■紹介・作曲者は小倉久佳(OGR)氏。新声社の『ゲーメスト』編集部が主催する第11回ゲーメスト大賞・ベストVGM賞部門で1位を獲得した。最後の「未来完了 from7」後に隠しトラックがある。

## ▶G- ダライアス -未来完了- CD 配信

■レーベル・タイトー／ZUNTATA RECORDS  
■発売年月日・1998年2月21日  
■収録曲・G ZERO #2／G ZERO ～飢餓細胞～／H・G・Virus #2／B・T・DUTCH ～歪んだ形状～／KIMERA II #2／H・G・Virus ～免疫～／B・T・DUTCH #2／Adam #2／KIMERA II ～第2世代～／KIMERA II #3／Adam ～I am～  
■紹介・『G-ダライアス』を題材としたフルアレンジアルバム。アレンジャーを務めるのは『ダライアス外伝 -THE LAST KISS-』でも辣腕を振るった棚橋"UNA"信仁氏。

## ▶DARIUS PREMIUM BOX -REBIRTH- CD

■レーベル・タイトー／ZUNTATA RECORDS  
■発売年月日・2005年5月25日  
■収録曲・[DISC-1：DARIUS]INSERT COIN／CAPTAIN NEO(宇宙洞窟)／BOSS SCENE 1／INORGANIC BEAT(都市地帯)／BOSS SCENE 2／COSMIC AIR WAY(山岳地帯)／BOSS SCENE 3／MAIN THEME-CHAOS(バンアレンベルト)／BOSS SCENE 4／THE SEA(海底基地)／BOSS SCENE 5／BOSS SCENE 6／BOSS SCENE 7／BOSS CLEAR／CREDITS／REQUIEM／GAME OVER  
[DISC-2：DARIUS II]OPENING／COIN／OLGA BREEZE[太陽シーン]／MUSE VALLEY[水星シーン]／JAMMING[金星シーン]／WAR OH！[ボスシーン1]／ROUND CLEAR／Cynthia[月シーン]／Planet Blue[地球シーン]／BOSS 2[ボスシーン2]／To Nari[火星シーン]／say PaPa[木星シーン]／ALL CLEAR／NAME SET／ENDING  
[DISC-3：DARIUS 外伝]VISIONNERZ～幻視人～／Burst Out／INDUCTION／E・E・G／AXON／投影／FAKE／Singing in the BRAIN／Tranquilizer／SELF／Refrain／name／end titles／over  
[DISC-4：G-DARIUS]B・T・DUTCH／NETWORK／EPISODE 0／G・ZERO／PHAGE／biophoton／Dada／One Down／H・G・Virus／invivo／nonsensecodon／KIMERA II／Adam／Duplication／未来完了 from7  
■紹介・『ダライアス』、『ダライアスⅡ』、『ダライアス外伝』、『Gダライアス』の楽曲をゲーム基板から録音&リマスタリングして収録したBOXセット。秘蔵映像を収録したDVDや、初代『ダライアス』の画面風3画面シートを内蔵したボールペン、初代『ダライアス』のミニチュアLPジャケットといった付録もついていた。限定商品のため、現在は入手困難。

## ▶ダライアス 配信

■レーベル・タイトー／ZUNTATA RECORDS  
■発売年月日・2007年10月29日  
■紹介・ボックスセット「DARIUS PREMIUM BOX -REBIRTH-」からのカットアウト。収録音源は上記ボックスセットのDisc1と同じ内容。左に掲載したジャケットは配信版のもの。

## ▶ダライアス リミックス CD

■レーベル・スーパースィープ／SWEEP RECORD  
■発売年月日・2007年12月29日  
■収録曲・[ダライアス]CAPTAIN NEO／BOSS SCENE 1／INORGANIC BEAT／COSMIC AIR WAY／BOSS SCENE 2／BOSS SCENE 6／BOSS SCENE 7  
[ダライアスⅡ]OLGA BREEZE／MUSE VALLEY／JAMMING／WAR OH！／Planet Blue／say PaPa  
■紹介・音楽制作集団スーパースィープ、ベシススケイプに当時所属していたメンバーによる初代『ダライアス』、『ダライアスⅡ』アレンジアルバム。細江 慎治、佐宗綾子、佐藤孝紀、並木学、阿部公弘、工藤吉三、千葉梓、上倉紀行各氏らが参加。

## ▶サーガリア 配信

■レーベル・タイトー／ZUNTATA RECORDS  
■発売年月日・2009年12月23日  
■収録曲・CAPTAIN NEO／BOSS SCENE 1／INORGANIC BEAT／BOSS SCENE 2／COSMIC AIR WAY／BOSS SCENE 3／MAIN THEME-CHAOS／BOSS SCENE 4／THE SEA／BOSS SCENE 5／BOSS SCENE 6／BOSS SCENE 7／BOSS CLEAR／CREDITS／GAME OVER  
■紹介・ゲームボーイ用ソフト『サーガリア』のサウンドトラック。普段のリッチなサウンドとは打って変わって、少ない音数で勝負している意欲作。

## ▶ダライアスⅡ 配信

■レーベル・タイトー／ZUNTATA RECORDS  
■発売年月日・2009年12月23日  
■収録曲・ボックスセット「DARIUS PREMIUM BOX -REBIRTH-」からのカットアウト。収録音源は上記ボックスセットのDisc2と同じ内容。左に掲載したジャケットは配信版のもの。

## ▶ダライアスバースト オリジナルサウンドトラック CD 配信

■レーベル・タイトー／ZUNTATA RECORDS  
■発売年月日・2010年1月20日  
■収録曲・Open the Zone／Start／Go／Good-bye my earth／Hinder One／Cylinder／Hinder Two／Bless you／Iron Corridor／Hinder Three／All in good time／Abyssal Holic／Hinder Four／Calm down／Syvalion arrange ONE／Syvalion arrange MMIX／Makes sense／Baptize Silver Hawk／Fast lane／You'll be in my thoughts／Dograce／Shady／Stop／I LED NU-RED-GAS／Warning！／Hello 31337／The world of spirit／Pay blue's respects  
■紹介・PSP用ソフト『ダライアスバースト』のサウンドトラック。作曲は主に土屋昇平、小塩広和(COSIO)の両名が務めた。これまでメインを務めてきた小倉氏はグレートシングのテーマ「Hello 31337」を作曲。

## ▶ダライアスバーストリミックス ワンダーワールド CD 配信

■レーベル・タイトー／ZUNTATA RECORDS  
■発売年月日・2010年6月30日  
■収録曲(〈 〉内は原曲名)・背中に未来(Good-bye my earth)／出発(Good-bye my earth)／現在戦闘進行中(Hinder Two)／淡々ト敵ヲ撃破(Hinder Two)／故郷(Fast lane)／ファクトリー(Fast lane)／激化(Cylinder)／肅々ト敵ヲ撃破(Cylinder)／残骸の中靜かに眠る(Hello 31337)／残骸ノ中靜かに思イヲ巡ラセル(Hello 31337)／無我(Iron Corridor)／無心(Iron Corridor)／絆(Calm down)／リカيوفノウ(Calm down)／覚悟と決意(Baptize Silver Hawk)／同志信頼(Baptize Silver Hawk)／心(Shady)／ココロ(Shady)／安らぎの到来(The world of spirit)／オチツイタキモチ(The world of spirit)／Good-bye my earth(Long Arrnged ver.)／The world of spirit Type zero (for A ZONE)  
■紹介・メインコンポーザーのZUNTATAメンバーのほか、外部アレンジャーを多数迎えて制作された2枚組アレンジアルバム。

## ▶ダライアスバースト アナザークロニクル オリジナルサウンドトラック CD 配信

■レーベル・タイトー／ZUNTATA RECORDS  
■発売年月日・2011年6月15日  
■収録曲・組曲光導 ～第一曲 鉄の化石～／組曲光導 ～第二曲 霞～／組曲光導 ～第三曲 稲妻と剣～／組曲光導 ～第四曲 霞～／組曲光導 ～第五曲 暴君～／組曲光導 ～第六曲 導き～／Chronograph／Abyssal Dependence／Syvalion Arrange GOLD／DBAC Jingles／KOHDO Floor Version  
■紹介・『ダライアスバースト アナザークロニクル』で追加された楽曲を収録。ゲームやアニメの分野を中心に活躍するシンガー・Remi氏を迎え、6曲からなる組曲「光導」を収録。アルバムのコンセプトは「名も無い戦士達(＝プレイヤー)を導く歌」。

## ▶タイトーレトロゲームミュージックコレクション1 シューティングクラスター CD

■レーベル・ティームエンタテインメント  
■発売年月日・2011年6月29日  
■収録曲・収録曲はアルバム「ダライアス外伝」と同じだが、新しく録音し直されている。

## ▶ダライアスツイン オリジナルサウンドトラック 配信

■レーベル・タイトー／ZUNTATA RECORDS  
■発売年月日・2011年10月5日  
■収録曲・Awaking of Silver／Insert "TWIN"／A Flashing Dual Hawk／Doubt Lines／Silent Diagonal／Cloudy Blast／Hysterical Field／Round Clear／Next Trial／Logical Crustacean／Indigo／Rodeo Diver／Final Interceptor／Boss7／Memory of blue／Feather Recorder／Game Over  
■紹介・スーパーファミコン用ソフト「ダライアスツイン」の楽曲集。本作は作曲を「Splatter.A」こと相澤静夫氏、サウンドプログラミングを古川典裕(中山上等兵、なかやまらいでん)氏が担当している。

## ▶タイトーレトロゲームミュージックコレクション5 シューティングクラスター アゲイン CD

■レーベル・ティームエンタテインメント  
■発売年月日・2012年10月24日  
■収録曲・収録曲はアルバム「G-ダライアス」と同じだが新規録音。

## ▶ダライアス外伝 オリジナルサウンドトラック 配信

■レーベル・タイトー／ZUNTATA RECORDS  
■発売年月日・2012年10月24日  
■収録曲・アルバム「タイトー レトロゲームミュージック コレクション1 シューティング クラスター」からのカットアウト。収録音源は上記アルバム同じ内容。左に掲載したジャケットは配信版のもの。

## ▶COZMO ～ZUNTATA 25th Anniversary～ CD

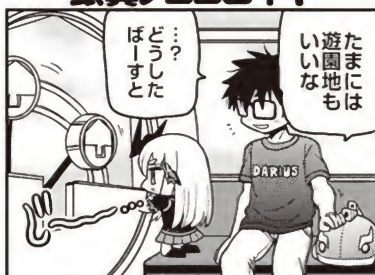
■レーベル・タイトー／ZUNTATA RECORDS  
■発売年月日・2012年10月31日  
■収録曲(『ダライアス』シリーズ関係曲のみ掲載。( )内は出典作)・[Disc2]A Flashing Dual Hawk(ダライアスツイン)／Memory of Blue(ダライアスツイン)  
【初回特典Disc】catabolism(ダライアスバースト アナザークロニクルEX)／finale(ダライアスバースト アナザークロニクルEX)／カンナンシンク(ダライアスバースト セカンドプロローグ)／センシンバンク(ダライアスバースト セカンドプロローグ)／コンクカンナ(ダライアスバースト セカンドプロローグ)／ナンギョウクギョウ(ダライアスバースト セカンドプロローグ)／Opposition(ダライアスバースト アナザークロニクル)／Departure(ダライアスバースト アナザークロニクル)  
■紹介・ZUNTATA25周年を記念して制作された2枚組アルバム。Disc1は新旧タイトー12人による「宇宙」を題材とした新曲の書き下ろし、Disc2はDisc1参加者が選んだタイトー楽曲のアレンジという構成になっている。初回特典Disc「Lab-normal Limited2」には多数の秘蔵楽曲を収録。



# エピソード

Four frame cartoon  
 WARNING! DARIUS-SAN  
 starts from 175pages

## 銀翼ノコロイキ



## It's a wonderworld



## 監視者と紙ひとえ



## 荒ぶるくじらのポーズ



## 泣きの背中





すすける背中



名もなき友の会



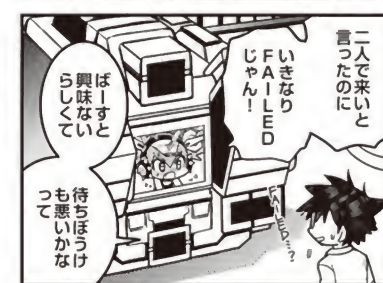
close your eyes



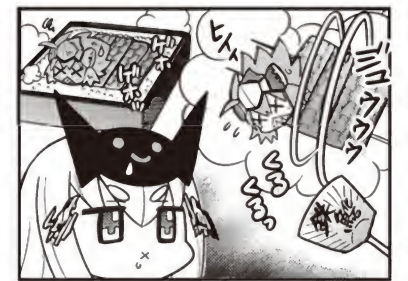
窓際ララバイ



恋するクロニクル



まぶしき刺客





# WARNING!! ダニイアスさん

藤丸あお

FUJIMARU AO

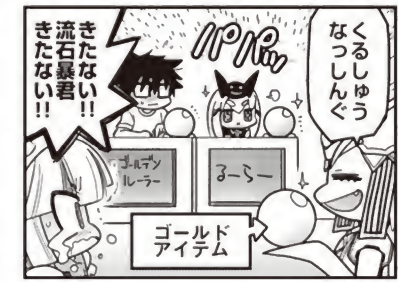
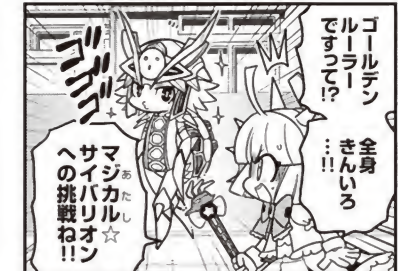
ばーすとさんとあそぼう



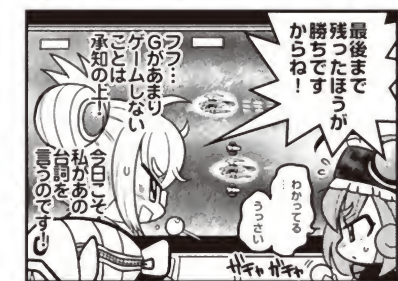
鉄の栄光



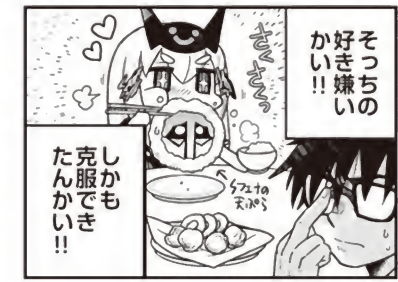
黄金色の声援



未知との激痛



さくさく道中記





# DARIUS ODYSSEY

## 公式設定資料集 CA Ver.

2016年1月14日 初版発行

■発行人	田村明史
■発行元	株式会社キャラアニ 〒102-0071 東京都千代田区富士見 1-6-1 TEL 0570-001139(ユーザーサポート)
■編集	小金澤 力
■編集協力	株式会社フィールドワイ
■デザイン	荻窪裕司／吉田優希
■印刷・製本	大日本印刷株式会社
■協力	株式会社タイトー 株式会社ピラミッド

©2015 Chara-Ani Corporation.  
©TAITO CORPORATION 1986,2015 ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in JAPAN

本書は、法令に定めのある場合を除き、複製・複写することは出来ません。また、本書のスキャン、電子データ化等の無断複製は、著作権法上での例外を除き、禁じられています。代行業者等の第三者に依頼して本書のスキャン、電子データ化等をおこなうことは、私的使用の目的であっても認められておらず、著作権法に違反します。落丁・乱丁本はお取り替えいたします。購入された書店名を明記して、株式会社キャラアニ事業開発部に着払いでお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。但し、古書店等で本書を購入されている場合はお取り替えできません。  
なお、本書および付属物に関して、記述・収録内容を超えるご質問にはお答えできませんのでご了承ください。

Not For Sale  
小社ホームページ <http://www.chara-ani.com/>

※初出：『DARIUSBURST DXパック』特典冊子『DARIUS ODYSSEY』（2009年12月）

【原本制作スタッフ】

■企画・編集 エンターブレイン アルカディア編集部

■編集協力 株式会社トリスター

■デザイン titanheads

■フォトグラフ S tudio T(新妻和久)

※改訂：『DARIUS ODYSSEY 公式設定資料集』（2013年11月／エンターブレイン）

【改訂版制作スタッフ】

■企画・編集 エンターブレイン アルカディア編集部／霜田和人

■編集協力 松浦恵介 中村 翔 寺田 智

■デザイン 高瀬勝之

※本書は、『DARIUS ODYSSEY公式設定資料集』（2013年11月／エンターブレイン）に加筆・増ページしたものです。